ELORA

evolusi

#7

ELORA

ELORA adalah media alternatif dalam bentuk majalah elektronik yang membahas budaya populer dari berbagai sudut pandang. Ulasan pada setiap edisinya meliputi film, musik, literasi, budaya, dan gaya hidup.

Redaktur

Ikra Amesta
Rafael Djumantara
Rakha Adhitya

Sampul

Oliver Liao

Kontributor

Ai Diana
Amy Iljas Riz
Aditya Nugraha

Banu Andaru
Ben Aryandiaz
Carina Stephany
Cartika Stephana
Cindy Joviand

Deden M. Sahid
Destria Aryani
Emha Daffa
Evrilia NS
Herdina Primasanti
Sara Yosania Putri

EVOLUSI

dan hal-hal yang belum usai

Ada banyak hal dalam hidup ini yang tidak bisa aku mengerti. Aku sepertinya tidak diberkahi otak yang encer. Rapor SD-ku banyak merahnya. Peringkat belakang selama tiga tahun di SMP. Semasa SMA pun aku lebih sering bermain gitar dan pacaran ketimbang belajar. Lolos ujian masuk di universitas negeri sepertinya karena kebetulan saja, atau mungkin karena kesalahan administratif. Entahlah.

Jujur, aku tidak mengerti Teori Evolusi-nya Darwin, apalagi ilmu genetika-nya Mendel. Jadi mungkin tulisan pembuka ini akan lebih banyak berisi racauan tak jelas daripada esai yang dipenuhi banyak kutipan filosofis atau istilah ilmiah. Ah, aku memang hanyalah seorang konyol yang seringkali bertingkah tolol karena terlalu banyak tenggelam dalam genangan alkohol.

Setiap ilustrasi pada tulisan ini dibuat dengan bantuan AI dari DeepAI

Aku juga tidak begitu paham Teori Ekonomi Adam Smith. *Das Kapital*-nya Marx pernah kubaca, tetapi aku tidak pernah *ngeh* apa yang ia katakan. Entahlah. Aku juga tidak tahu banyak tentang ilmu filsafat. Jika ada kesempatan, mungkin aku akan membaca *Beyond Good and Evil* dan *Thus Spoke Zarathustra* secara lebih serius lagi. Tapi Nietzsche sudah aku kunci rapat-rapat di dalam lemari, sungguh lelah membacanya.

Sekalipun aku berusaha keras untuk menjamah pikiran-pikiran para filsuf, ilmuwan, dan esais kenamaan tentang hidup, cinta, moralitas, sains, agama, dan lainnya, tetap saja ruangan kamarku terasa sesak, sempit, dan tidak masuk akal. Aku kerap bertanya-tanya, apakah aku bodoh? Apakah IQ-ku di bawah rata-rata? Atau jangan-jangan, aku memang tidak mau mengerti saja? Entahlah.

Aku tahu, kalian pasti bosan karena aku terus menulis "entahlah". Klise memang, tetapi aku tak punya pilihan lain. Dan kalian pasti menganggap aku baru saja membuat prolog yang sangat buruk dan menyedihkan untuk sebuah *zine* yang hendak mengusung tema "Evolusi" dalam tulisan-tulisannya. Ah, biarlah, anggap saja tulisan pembuka ini sekadar katarsis. Karena toh apa yang dituliskan dalam *zine* ini adalah gagasan-gagasan yang bersifat sporadis dan spontan. Tidak ada sistematika, metodologi ilmiah, atau panduan standar, hanya kata-kata yang dialirkan dan dilepaskan seperti hasrat bercinta dan buang air besar. Liar tak terkendali.

Kadangkala aku berpikir, bahwa mungkin saja masa depan hanyalah kekosongan yang liar dan absurd. Setelah evolusi, lalu apa? Kematian yang mengakhiri segalanya? Para ateis bisa jadi benar dan Tuhan memang hanya omong kosong semata, tak ada surga juga tak ada neraka. Para penulis dalam *zine* ini mungkin hanya boneka—*survival machines*, dalam istilah Dawkins—yang sedang meneriaki kekosongan di tengah-tengah keriuhan jagat digital, yang sedang mencari makna atas kehampaan eksistensialnya. Entahlah, aku sungguh tidak tahu. Aku hanya bisa percaya bahwa setelah *zine* ini dipublikasikan, kata-kata akan terus menemukan tempatnya sendiri untuk eksis, selama kita masih hidup dan nyala api belum sepenuhnya padam.

Bagiku, hidup adalah sebuah enigma. Tidak ada jawaban tunggal untuk setiap pertanyaan yang dilontarkan. Selamat menyelami Elora dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam hidupmu sendiri, kawan.

Rafael Djumantara
Maret 2023

DAFTAR ISI.

#7

THE THREE LIGHTS OF TRUTH

DUA // PILIHAN

Oleh Destria Aryani

"Media sosial sekarang isinya payah, nggak asyik kayak dulu."

Pernah dengar keluhan serupa? Saya sering sekali mendengarnya, baik secara langsung atau *online*; baik di Twitter, Instagram, ataupun Quora. Kadang saya pun mengeluh begitu. Keluhan-keluhan tersebut sempat membuat saya merenung sejenak: *memangnya seperti apa konten media sosial yang dulu?*

Selama ini saya mengonsumsi berbagai media sosial tanpa pernah membandingkannya dari masa ke masa, jadi semuanya mengalir tanpa saya kritisi secara detail. Namun, sepertinya merenungkan perjalanannya akan menarik. Mungkin dengan membandingkannya, saya bisa menemukan mengapa banyak orang menganggap konten media sosial sekarang tidaklah semenyenangkan dulu.

friendster

Friendster adalah media sosial pertama saya. Akunnya pertama kali saya buat di tahun 2005 atau 2006. Bagi saya yang masih berusia 14 tahun saat itu, profil akun Friendster adalah cara terasyik dan terpopuler untuk mengekspresikan diri. Deretan informasi pribadi receh seperti makanan atau film kesukaan yang saya sebutkan secara lengkap, ditambah dengan *wallpaper* lucu, animasi GIF, dan lagu yang otomatis terputar begitu halaman profil dibuka, bagi saya saat itu adalah representasi diri saya—bagaimana saya ingin dianggap oleh lingkaran sosial saya. Norak? Sangat iya, tapi menyenangkan. Hingga Friendster tak lagi populer dan akhirnya ditutup, saya tak pernah ingat mengeluhkan konten Friendster. Satu-satunya alasan saya beralih aktivitas ke Facebook adalah karena teman-teman saya berada di sana.

facebook

Saya membuat akun Facebook yang pertama dan satu-satunya pada tahun 2009, dan saya masih mempertahankannya sampai sekarang. Facebook sudah seperti pengganti buku kenangan sekaligus buku kontak orang-orang yang pernah saya kenal, bahkan orang-orang yang saya tak ingat pernah saya kenal sampai saya melihat namanya di deretan teman Facebook. Soal kontennya sendiri saya tak ingat pernah mengeluhkannya, karena saya hanya menggunakannya untuk berbagi foto dan saling berkirim pesan atau dinding (*wall*) kepada teman.

twitter

Seingat saya, saya membuat akun Twitter dan Facebook di waktu yang hampir bersamaan. Twitter dulunya adalah tempat yang cocok untuk saling melempar respons singkat tentang kejadian sehari-hari dengan teman-teman. Entah bagaimana, 14 tahun kemudian, Twitter menjelma jadi dipenuhi utas-utas konflik dan permasalahan dari orang-orang yang tak saya kenal.

Instagram

Akun Instagram yang saya buat pada tahun 2011 pada awalnya dipenuhi jepretan kehidupan sehari-hari teman-teman saya. Lalu, muncul era di mana foto *self-branding* merajalela, hingga akhirnya kini halaman utama Instagram saya lebih banyak dipenuhi infografis dan ilustrasi. Anehnya, saat ini Instagram adalah media sosial saya yang paling adem, di mana saya bisa fokus melihat konten yang benar-benar jadi minat saya, padahal cukup banyak yang menyebut bahwa Instagram adalah media sosial yang *toxic*. Mungkin ini karena saya sering mengevaluasi ulang daftar akun yang saya ikuti.

Quora

Jujur saja, saya tak ingat kapan pertama kali membuat akun Quora. Yang saya ingat hanyalah saya menemukannya secara tidak sengaja, lalu terjebak di dalamnya karena asyik membaca kontennya, lalu akhirnya membuat akunnya dan ikut menulis dengan bahasa Inggris saya yang saat itu masih *pas-pasan*. Baru beberapa tahun setelah itu Quora Indonesia diluncurkan dan akhirnya saya lebih memilih untuk aktif di Quora Indonesia. Pada awalnya, Quora terasa tenang-tenang saja. Setiap orang menjawab pertanyaan apa pun yang mereka inginkan dan mengabaikan yang tidak mereka ingin jawab. Entah sejak kapan Quora jadi memiliki banyak jawaban berisi drama konflik, gosip, dan curahan hati.

Dalam bukunya yang berjudul *Masyarakat Tontonan* (*The Society of the Spectacle*), Guy Debord menuliskan: *"Tontonan bukanlah kumpulan gambar, melainkan hubungan sosial antarmanusia yang dimediasikan oleh gambar."*

Jika kita mengacu pada kalimat tersebut dan kita perluas arti tontonan menjadi konten baik dalam bentuk gambar, suara, atau teks, maka seharusnya bukan konten, melainkan kita yang harus disalahkan, jika kita mengeluhkan konten media sosial saat ini.

Kenapa saat ini kita banyak melihat konten yang tidak kita sukai? Jawabannya seharusnya kembali ke diri kita sendiri: *kenapa kita masih berelasi dengan orang-orang dengan minat yang berbeda?* Padahal secara teknis, memutus relasi *online* hanya semudah mengetuk layar ponsel.

Jujur saja, dulu saya memperlakukan relasi *online* hampir sama seperti relasi dunia nyata. Artinya, pertemanan *online* saya banyak didasarkan pada asas sopan santun dan dengan tujuan mempertahankan dan memperluas lingkaran sosial, bukan lagi ber-

dasarkan kurasi konten. Dulu saya tak pernah merasakan dampaknya karena hanya menghabiskan waktu sebentar saja di media sosial. Kini, saya, sama seperti kebanyakan orang, bisa menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial, karena itu adalah hiburan termudah dan termurah di tengah kesibukan yang melelahkan. Secara otomatis, saya menghabiskan waktu lebih intens dengan para relasi *online*. Masalah muncul karena itu berarti saya menghabiskan waktu secara intens bersama orang-orang yang tak sungguh-sungguh saya pedulikan dan belum tentu seminat dengan saya.

Di sisi lain, ada juga relasi-relasi *online* yang saya miliki karena kontennya saya sukai. Namun, entah apa yang terjadi pada mereka, konten-konten mereka kini telah berbeda atau bercampur dengan hal-hal yang tak saya sukai. Setiap kali ada perubahan dalam media sosial, selalu muncul sisi baru dari relasi-relasi *online* saya yang tidak semuanya saya setujui.

Maka, beginilah skenario yang akhir-akhir ini sering saya dapatkan: *menyaksikan drama orang-orang yang hampir tak saya kenal, yang membahas sesuatu yang tak saya pahami dan minati.*

Kini, saya memahami dua hal. Pertama, relasi *online* adalah entitas yang berbeda dengan relasi dunia nyata, dan karenanya keduanya seharusnya mendapatkan perlakuan yang berbeda. Tidak sebaiknya kita menjalin relasi *online* karena kesopanan, jika itu berarti kita harus menyaksikan gosip tak menarik setiap hari. Kedua, perubahan dalam media sosial, baik dalam hal fitur, algoritma, dan kebijakan, akan selalu mengubah penggunanya. Relasi *online* yang kita miliki akan terus mengeluarkan sisi barunya dalam merespons perubahan

Pembaruan media sosial dikeluarkan setiap beberapa bulan sekali dan media sosial pasti akan terus berevolusi. Maka dari itu, jika kita sebagai penggunanya tidak ikut beradaptasi dan terus mengevaluasi cara serta dengan siapa kita berelasi, maka dengan mudah kita akan terseret arus perubahannya dan melupakan tujuan awal kita berada di sana.

Pada akhirnya memang hanya akan ada dua pilihan terkait perubahan: **menaklukkannya atau ditaklukkan olehnya**.

Kenali lebih jauh lagi Destria Aryani, seorang *content writer* dan *copywriter*, lewat blog pribadinya yang membahas resensi buku, pengalaman hidup, sampai ke hal-hal *random*. Atau kunjungi juga tulisan-tulisan khasnya di Quora.

DAFTAR PUTAR BERELORA

Marigold
Mother Falcon

If I Ever Leave This World Alive
Flogging Molly

someday we'll be together again
Bonjr

Saturn
Sleeping At Last

Recover
The Naked And Famous

Never Grow Old
The Cranberries

Live With Me
Massive Attack

Maha Satu
Arunika

Je t'aime moi non plus
Serge Gainsbourg

Hoppípolla
Sigur Rós

Umbak Hangoluan
Pangalo!

Someone
Kim Sawol

August 10
Khruangbin

Sad Movies
Still Corners

I'll Try
Sharon Van Etten

KLIK TAUTAN BERIKUT UNTUK LANJUT MENDENGARKAN.

MAKE UP

Mari Berani Mencoba "MATI" ... Demi ... Kebaruan Sinema Indonesia

Oleh Ben Aryandiaz

"I know you are taking it in the teeth, but the first guy through the wall, he always gets bloody. Always."

John Henry, *Moneyball*

Salah satu narasi yang paling saya ingat dan mungkin akan selalu saya ingat seumur hidup adalah ketika John Henry, pemilik klub Boston Red Sox, berkata kepada Billy Beane di film *Moneyball* (2011) bahwa setiap orang yang melakukan sesuatu untuk pertama kalinya pasti akan berdarah-darah dulu, apa pun itu. Mau dari bisnis, olahraga, pokoknya semua orang yang berinovasi dan "melawan arus" pasti akan berdarah dan disebut sebagai orang gila.

Adegan pertemuan antara John Henry dan Billy Beane membuat saya terdiam. *Speechless*. Selain karena kagum dengan ketegasan dan besarnya keyakinan Billy atas strategi yang dimilikinya, saya juga kagum bahwa faktanya saya tidak sendirian; ada orang lain yang akan tetap melakukan apa saja demi satu tujuan, walaupun tujuan tersebut bukanlah satu tujuan yang populer atau disetujui oleh konsensus umum.

Malcolm Gladwell menyebut pengambilan keputusan itu sebagai strategi ***pull-the-goalie***.

Dalam membuat sebuah keputusan, lumrah bagi banyak orang untuk berpikir tentang bagaimana anggapan orang lain terhadap keputusan yang kita buat. Apakah orang-orang akan tetap menyukai kita jika kita mengambil keputusan A? Apakah orang lain akan tetap memberikan respons yang positif jika kita membuat keputusan B?

Kebanyakan orang akan membuat sebuah keputusan yang cenderung disukai oleh orang lain, sesuai dengan nilai konsensus umum, walaupun sebenarnya keputusan tersebut tidaklah memberikan dampak yang optimal. Tapi bagi para para penganut strategi *pull-the-goalie* yang menginginkan hasil paling optimal seperti Billy Beane, mereka tidak harus peduli dengan pendapat orang lain. Tidak harus peduli dengan persetujuan, opini, atau bahkan penilaian orang lain. Yang mereka yakini, apa yang akan mereka lakukan akan mendapatkan hasil yang paling optimal yang belum pernah didapatkan oleh siapa pun sebelumnya.

Mereka adalah para martir yang tidak takut "mati" dan bertekad untuk menjelajah cara baru demi menemukan suatu bentuk atau nilai yang belum pernah dilihat dan dirasakan sebelumnya. Dan dalam industri film Indonesia, hanya ada beberapa nama yang menurut saya berani mencoba "mati" demi kebaruan sinema Indonesia, mulai dari Chetan Samtani, Angga Dwimas Sasongko, Azzam Fi Rullah, hingga *platform* OTT (*Over-the-Top*) Vidio.

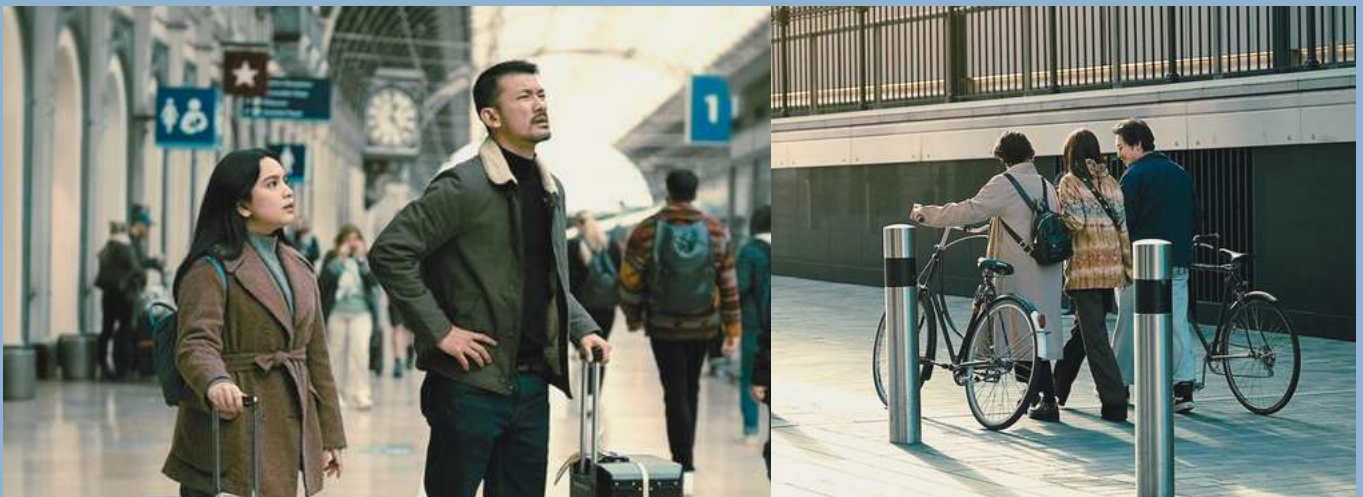
"They're content creators who actually create," mengutip kata Chetan Samtani.

Dalam sebuah diskusi di Twitter Spaces bersama Angga Dwimas Sasongko, terdengar dan terasa sangat jelas bahwa beliau ini adalah

salah satu martir dan ujung tombak kebaruan industri film Indonesia. Karya terbarunya yang berjudul ***Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang*** (2023) penuh dengan kebaruan yang rasanya asing. Mulai dari penulisan *script*, proses *reading* bersama para aktor dan aktrisnya, sampai penyampaian plot cerita, dan proses pengambilan gambar. Semuanya dilakukan demi menjebol tembok-tembok cerita yang telah menjadi standar di Indonesia.

Tapi. apakah percobaannya itu akan berhasil di pasar dan disukai oleh audiens Indonesia?

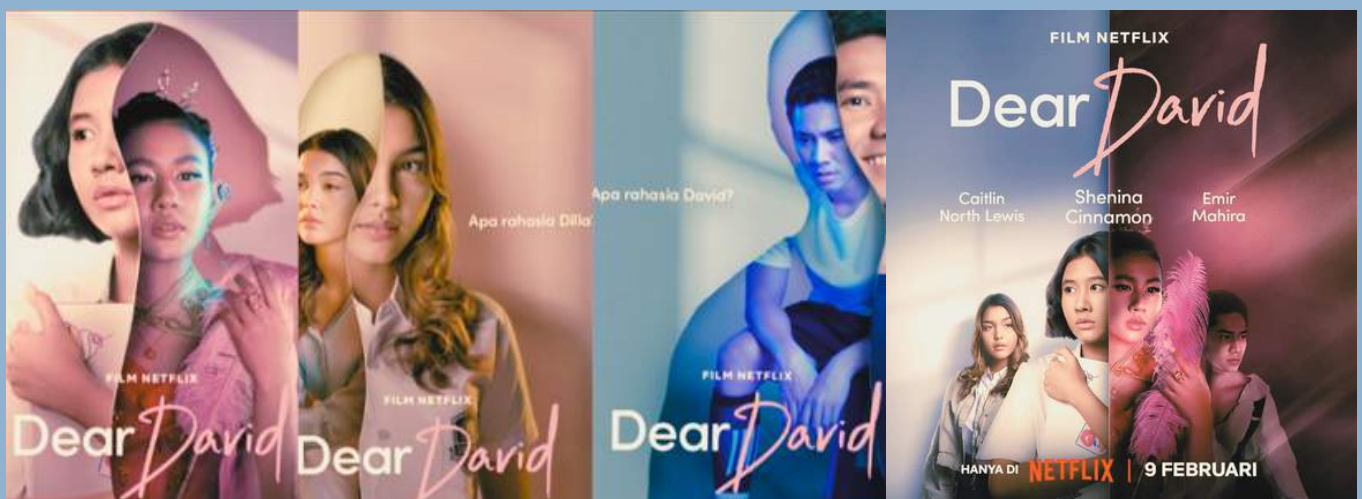
"Tentu saja tidak. Tapi sebagai pemilik dari Visinema, saya siap mengambil risiko tersebut. Dan sebagai sutradara, saya paling anti untuk mengulang apa yang sudah saya buat, karena saya rasa tanggung jawab untuk membuat industri film berkembang itu ada di sutradara."

Angga Dwimas Sasongko

Ini persis dengan apa yang dikatakan Malcolm Gladwell dalam *podcast*-nya, *Revisionist History*: ***"The exercise of curiosity requires a risk, a sacrifice, a commitment."***

Film, sejatinya adalah sebuah media yang bentuknya selalu berubah

mengikuti zaman, selera, dan keinginan para audiensnya. Jika kamu kemarin sempat menonton film *Babylon* (2023) di bioskop, mungkin kamu akan mengerti apa yang saya katakan. Di sana terlihat bagaimana proses perubahan film bisu ke film bersuara membutuhkan begitu banyak komitmen dan pengorbanan, mulai dari cara produksi hingga cara aktor dan aktris berakting.

Setiap transisi, setiap percobaan untuk mengubah formula yang lama pasti akan memakan tumbal. Dan baru-baru ini, saya melihat ada satu "tumbal" di industri film Indonesia: ***Dear David*** (2023).

Dear David adalah sebuah film *coming-of-age* asal Indonesia yang rilis di Netflix. Plotnya cenderung berani untuk ukuran film Indonesia, menceritakan tentang seorang remaja wanita yang terlibat masalah karena tulisan fiksi porno miliknya tersebar luas secara tidak sengaja dan dibaca oleh seisi sekolahnya.

Tidak hanya dari plot, adegan yang diperlihatkan pun juga berani; mulai dari adegan ciuman, hingga adegan mandi *topless*—walaupun tidak diperlihatkan secara frontal—dan banyak adegan lainnya yang terbilang "tabu" untuk ukuran film Indonesia. Dan tentu saja, bentuk cerita dan visual dari *Dear David* ini mengundang banyak kontroversi, baik dari masyarakat umum maupun dari kalangan *filmmaker* itu sendiri.

Ada yang beranggapan bahwa *Dear David* ini film yang “berlebihan” dan terlalu "*menseksualisasi*" kehidupan remaja wanita. Tapi tidak sedikit pula yang bilang kalau film tersebut adalah satu karya “pendobrak” yang ciamik dari segi cerita, suara, dan visual. Dan setelah saya menonton, saya mengerti kenapa orang-orang berkata kritis tentang *Dear David*, baik yang pro maupun kontra.

Salah satu penulis dan sutradara film favorit saya, Monty Tiwa, pernah mengatakan bahwa tidak semua film itu harus punya makna filosofis. Film juga bisa menjadi media refleksi, seperti yang dilakukan oleh *Dear David* ini. Memang banyak di luar sana remaja wanita yang menyalurkan gairah dan hasrat seksualnya melalui media tulisan fiksi porno, dan film tersebut hanya menunjukannya sebagai bahan refleksi bagi para penonton.

Saya juga ingat kalau Joko Anwar pernah berkata bahwa film sejatinya harus membuka ruang diskusi, membawa perspektif dan pandangan baru tentang pesan yang dibentuk dan dibawa. Dan tentu saja, untuk mendapatkan perspektif dan pandangan baru tersebut, harus ada yang berani menjadi martir dan mencoba mendobrak tembok demi membuat suatu bentuk dan nilai yang baru.

Dari yang saya lihat dalam beberapa tahun ke belakang, tren mendobrak formula yang sudah ada jadi semakin banyak dan semakin berani dilakukan oleh para *filmmaker*. *Platform* OTT Vidio adalah salah satu yang berani menghadirkan banyak genre dan cerita di luar dari formula yang sudah ada, seperti *psychological-thriller* dari judul *Katarsis*, hingga genre yang “menjurus” seperti judul *Open BO*.

Mau itu jelek atau kontroversial, mau itu karya terkenal atau tidak, kita harus tetap menghargai setiap orang, setiap percobaan, dan setiap film yang dibuat oleh para martir yang telah mendobrak batasan-batasan cerita demi membuat industri film Indonesia berevolusi menjadi bentuk yang baru.

Kepada para *filmmaker* yang berani mencoba “mati”, yang berani menjadi obyek cacian dan hujatan, yang berani mengubah formula cerita yang ada, yang berani menjadi pelopor bentuk baru dalam karya sinema: **teruslah berkarya!**

Karena saya percaya, masa depan industri film Indonesia akan berutang seluruhnya pada karya-karya yang kalian buat sekarang.

_sambat.id

obat stress anda

@_sambat.id (IG)

YA ALLAH, URIPKU KOK NGENE BANGET...

follow untuk dosis harian

Tulisan dan foto oleh
Herdina Primasanti

"Sumunar ambabar risang Naliswati
Tresnaku satuhu, risang Naliswati"

— *Naliswati*, Prasasti UGM —

Saya rasa, saya bukan satu-satunya orang yang menganggap *gendhing* (lagu atau komposisi musik) gamelan itu bikin *ngantuk*. Mulai dari saya lulus SMA lalu melanjutkan studi di universitas, saya masih menganggap gamelan—terutama gamelan Jawa—merupakan salah satu dari seni musik tradisional yang membosankan. Di satu sisi, saya sebenarnya tidak rela kesenian tradisional lenyap begitu saja. Tapi di sisi lain, saya juga tidak tergerak untuk melestarikan. Begitu tipikal.

Ada beberapa hal yang membuat saya tidak pernah tertarik melirik seni musik ini pada masanya. Sebagai orang keturunan Jawa yang besar di dekat ibukota, saya tidak pernah berkenalan dengan budaya Jawa, entah itu dalam bentuk fisik, auditori, hingga yang tak tampak (sosial dan bahasa). Saya malah lebih dekat dengan budaya Betawi. Selain itu, sekolah-sekolah di Jakarta seringnya juga hanya memiliki ekskul tari Saman/tradisional sebagai satu-satunya perwakilan yang melestarikan seni budaya Indonesia. Di luar itu, kebanyakan ekskulnya olahraga, pramuka, KIR, PMR, kerohanian, band, dan sebagainya. Tidak ada mata pelajaran bahasa daerah atau ekskul seni musik tradisional. Saya tidak menyukai tari tradisional karena saya juga tidak suka menjadi pusat perhatian, ditambah lagi badan saya ini terlalu kaku untuk melakukan gerakan-gerakan yang seharusnya luwes.

Lulus SMA, saya diterima di program studi Sastra Inggris di Universitas Gadjah Mada (UGM). Saya kira saya hanya akan mempelajari sastra, bahasa, dan mata kuliah prodi lain yang bisa saya ambil untuk memenuhi SKS mata kuliah pilihan. Rupanya, saya diwajibkan mengikuti kelas seni budaya Indonesia saat memasuki semester ketiga. Setiap mahasiswa diberi pilihan untuk belajar membatik, tari tradisional, atau karawitan (seni bermain gamelan).

Saya tidak suka menari dan tidak pandai menggambar, sehingga satu-satunya pilihan yang tersisa hanyalah karawitan. Begitu saya mengikuti kelas tersebut, pemikiran saya bahwa gamelan, terutama gamelan Jawa, membosankan bisa terpatahkan. Ternyata ada banyak sekali instrumen yang terlibat di dalam gamelan. Memainkan instrumen-instrumen itu juga tidak semudah memainkan instrumen musik barat.

Ketika masih sekolah dulu, saya pernah ikut les piano klasik. Saya mengerti, instrumen musik barat seperti piano, gitar, biola, dan sebagainya dapat dimainkan tunggal atau dalam kelompok (duo, trio, sampai orkestra). Sementara instrumen yang tergabung dalam gamelan tidak bisa dimainkan sendiri. Walaupun mereka memiliki satu set oktaf *pelog* (terdapat nada 4 dan 7 dalam satu oktaf) dan *slendro* (tidak ada nada 4 dan 7 dalam satu oktaf), hanya sebagian instrumen saja yang dapat dibunyikan dalam ritme yang melodis. Sebagian lagi mengikuti pola ritme tertentu yang referensinya mengambil dari instrumen melodis. Kalau instrumen melodis tidak dibunyikan, maka keberadaan kelompok instrumen ritmis ini akan jadi tidak *make sense*.

Selesai mengikuti kelas karawitan wajib, saya lanjut ambil kelas pilihan karawitan lagi di semester keempat. Setelah itu saya daftar ke komunitas gamelan kampus, yaitu Prasasti UGM. Saya tergoda mendaftar karena saya sempat tidak sengaja mendengar mereka memainkan sebuah karya komposisi berjudul "*Naliswati*" saat gladi bersih acara teater tahunan sebelum pandemi menyerang. Mendengar komposisi yang dibawakan itu saya jadi merasa seperti ditampar oleh memori kisah cinta masa-masa sekolah yang tidak berakhir bahagia.

Bergabung di Prasasti UGM membuat saya bisa belajar banyak untuk lebih mencintai seni musik yang dulunya saya anggap remeh. Diri saya saat ini telah mewujudkan aspirasi masa kecil untuk melestarikan salah satu seni tradisional sekaligus mematahkan anggapan saya sendiri bahwa gamelan itu membosankan. Bisa dibilang, saya telah memakan omongan sendiri, tapi untungnya ke arah positif.

Saat saya menulis artikel ini, saya jadi berpikir mungkin saja ada banyak orang di luar sana yang tidak tertarik melestarikan seni musik tradisional yang satu ini karena, seperti saya dulu, mereka belum pernah menyaksikan *live performance* gamelan, tidak mendapat kesempatan untuk coba belajar gamelan (bisa jadi karena tidak ada sanggarnya di sekitar tempat tinggal mereka), atau belum pernah mendengar karya-karya gamelan kontemporer.

Kalau ada orang yang berpendapat seni gamelan itu telah memudar eksistensinya—bahkan mungkin dianggap sudah mati—bagi saya gamelan malah masih tetap hidup. Masih ada anak-anak muda yang akan menghidupkan kesenian tradisional ini, entah dengan menciptakan karya-karya baru atau dengan terus memainkan *gendhing* klasik.

Sebagai penutup, kalau pembaca sekalian penasaran mendengarkan *gendhing* kontemporer (baik itu yang menggunakan set gamelan atau hanya beberapa instrumen saja), berikut beberapa karya favorit saya:

1. "***Naliswati***" oleh Prasasti UGM
2. "***Kumalungkung***" oleh Prasasti UGM
3. "***Gamelan Oh Gamelan***" oleh Prasasti UGM
4. "***Hyang***" oleh Prasasti UGM
5. "***Baruna***" oleh Wahyu Thoyyib Pambayun
6. "***Kantaka***" oleh Wahyu Thoyyib Pambayun
7. "***Suluk Prawan Ngantih***" oleh Anon Suneko
8. "***Smaradahanaku***" oleh Anon Suneko
9. "***Gurid***" oleh Psychorawitan UGM

Untuk lagu yang terinspirasi dari gamelan tapi dimainkan di piano, berikut adalah favorit saya:

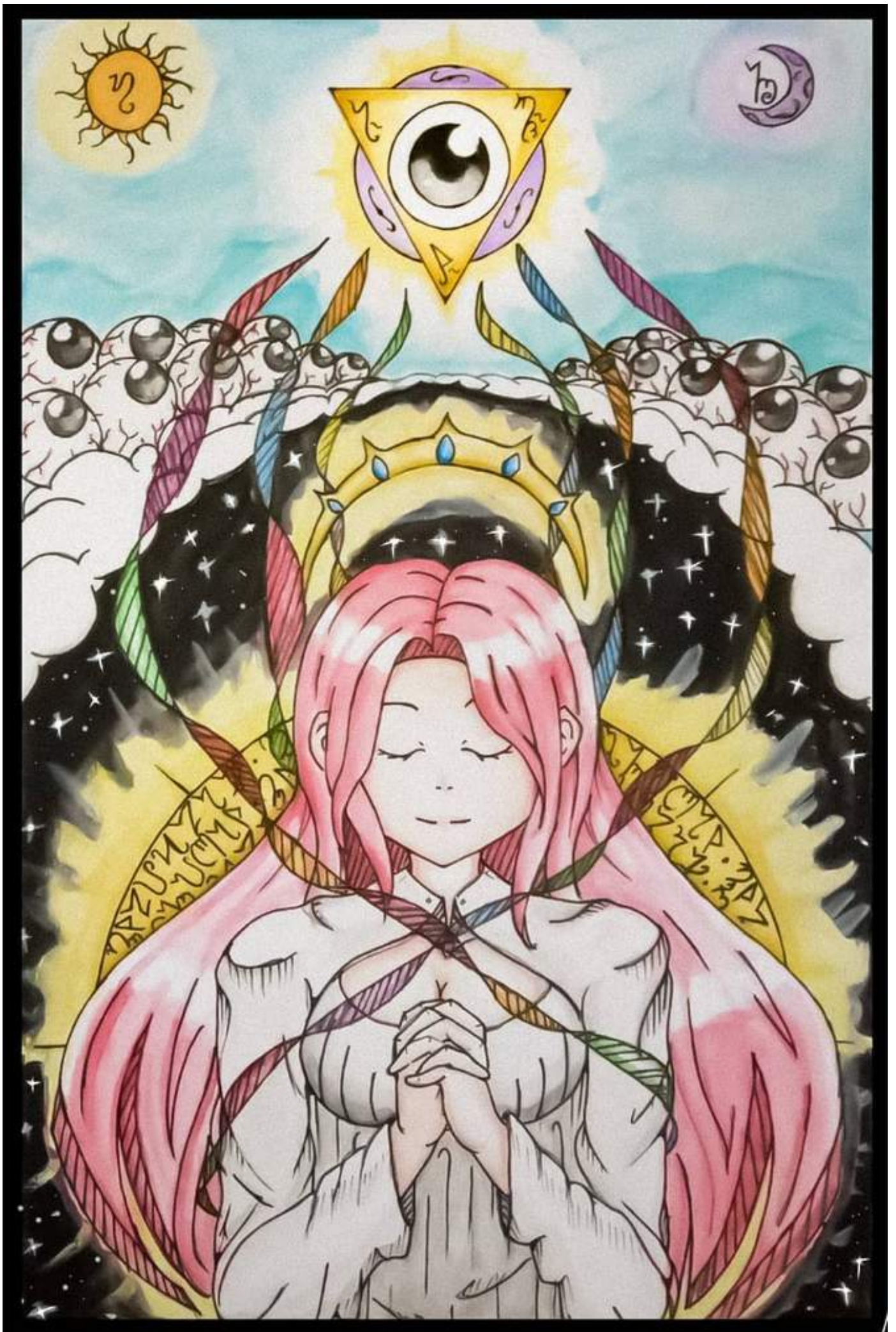
1. ***"Fragmen"*** oleh Jaya Suprana
2. ***"The Dancer"*** oleh Levi Gunardi

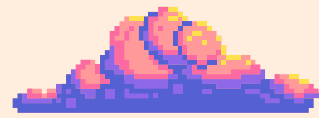
....

Berbagai karya lain dari Herdina Primasanti dapat kawan-kawan lihat dan dukung di akun Instagram, Karyakarsa, Shutterstock dan silakan kunjungi juga akun Quora untuk membaca berbagai jawaban menarik darinya.

THEISM

simulakrum

START

KREASI LOKAL untuk PENGAKUAN GLOBAL

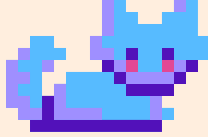
Oleh Banu Andaru Adhimuka

Saat saya pertama kali menerbitkan *game* saya dulu di tahun 2019, niat saya hanya coba-coba. Saya tahu warganet Indonesia kuat kehadirannya di media sosial, tapi saya tidak tahu apakah itu cukup untuk menghidupi *development game* ke depannya?

Ide awal dari *video game* yang saya buat berasal dari apa yang ada di lingkungan sekitar saya. Sesuatu yang "*Indonesia banget*" lah. Saya mulai berpikir tentang fenomena-fenomena yang ada di sekeliling. Saya berpikir tentang menjamurnya minimarket di seluruh Indonesia berikut kasir-kasirnya yang biasanya masih muda belia.

Saya berpikir tentang betapa seringnya kita berbelanja di minimarket dan kita pun jadi sering bertemu dengan kasir-kasir muda yang selalu tersenyum seraya mengucapkan: "*Selamat datang di minimarket! Selamat berbelanja!*".

Saya berpikir pasti ada banyak benih cinta yang tumbuh dalam interaksi sehari-hari di antara pengunjung dan kasir minimarket. Paling *nggak*, untuk saling main mata sih pasti ada lah *yaaa*.

Lalu saya coba menggabungkan hal-hal tersebut dengan fenomena keseharian lain seperti sinetron, tenda-tenda bakso dan pecel lele di pinggir jalan, pakaian distro, ibu-ibu gosip, dan lain sebagainya. Akhirnya, saya meramu semua gagasan itu dan menggabungkannya ke dalam sebuah *video game*.

Ternyata produk saya direspons sangat positif oleh pasar. Saat ini ***Citampi Stories*** telah diunduh oleh lebih dari 2 juta pengguna dan mempunyai komunitas yang aktif di Facebook dengan anggota

yang mencapai lebih dari 200 ribu orang, baik di Indonesia maupun di mancanegara. Semuanya diraih secara organik, tanpa promosi iklan sama sekali.

Mancanegara? Iya, ternyata *Citampi Stories* yang sangat Indonesia itu juga populer di luar negeri. Mereka bahkan sampai membuat *wikipage* sendiri untuk *game* itu. Apa yang saya gambarkan dalam *game* saya ternyata relevan juga di banyak negara, terutama negara-negara berkembang di Asia, Amerika Selatan, dan Afrika. Tidak sedikit pula orang-orang di Eropa dan Amerika Utara yang menganggap *game* ini sebagai cara untuk "*refreshing*" karena terasa beda dari yang lain.

Kenapa itu bisa terjadi? Kenapa apa yang saya curahkan ke dalam *game* saya ini bisa diamini oleh begitu banyaknya pengguna?

Sepertinya mereka merasa telah terwakili perasaan atau ekspresinya dengan memainkan *Citampi Stories* sehingga mereka pun dengan senang hati menyebarluaskannya melalui media sosial. Semua dilakukan tanpa instruksi dan tanpa bayaran!

MENGAMBIL INSPIRASI DARI KONDISI SEKITAR

Dengan mencurahkan pengalaman pribadi sehari-hari serta pengalaman umum masyarakat ke *Citampi Stories*, banyak *player* yang merasa seolah-olah terbawa masuk ke realitas virtual di dalamnya. Walaupun grafis dan cara penyampaiannya sederhana, akan tetapi *game* saya mempunyai imersi yang tinggi.

Ternyata imersi yang tinggi itu memang tidak selalu membutuhkan grafis canggih atau *hardware* mahal. Seharusnya saya menyadari hal ini lebih cepat! Faktanya, sejak zaman dahulu kala, pembawa cerita lisan dan tulisan yang bagus juga bisa efektif mengantarkan pembacanya masuk ke dalam dunia imajinasi masing-masing, walaupun menggunakan media-media yang sangat sederhana.

TOPIK YANG TIADA HABISNYA!

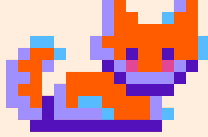
Memang "keadaan sekitar" itu topik yang tidak pernah habis dibahas. Di Quora saja, pertanyaan dan jawaban yang mengangkat topik tentang itu selalu lebih populer dijawab. Coba saja cek pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

- "*Adakah yang ingin kamu ceritakan di Quora?*" (100+ jawaban)
- "*Apa yang membuatmu kesal hari ini?*" (100+ jawaban)
- "*Apa yang membuatmu sedih hari ini?*" (100+ jawaban)
- "*Apa yang membuatmu menangis hari ini?*" (100+ jawaban)
- "*Apa yang membuatmu tidak habis pikir?*" (100+ jawaban)

Dan pertanyaan "*Apa yang membuatmu* …. " lainnya.

Dari sana jelas tergambar bahwa pertanyaan-pertanyaan yang paling mencerminkan keadaan seseorang atau keadaan masyarakatlah yang paling sering dijawab, dibaca, dan mendapatkan reaksi. Di media sosial lain juga sama. Mulai dari budaya "*spill*" di Twitter, *kepo* Instastory dan WhatsApp *story* semua teman dan kenalan kita, sampai gosip di tukang sayur yang dilakukan ibu-ibu kompleks yang kecepatan beredarnya melebihi kecepatan internet itu. Ternyata kita tidak perlu melihat jauh-jauh untuk membuat konten yang luar biasa. Kita hanya perlu merangkul identitas kita sendiri. Kita hanya perlu merangkul hal-hal yang hadir di sekeliling kita.

Namun, tetap saja ada masalah lain. Ketika orang-orang menyerukan motivasi "mengangkat budaya lokal", apa yang mereka "angkat" itu terkadang malah jauh dari keseharian mereka. Seberapa sering sih kita melihat kreator yang membuat cerita tentang pewayangan? Atau tentang batik? Atau tradisi-tradisi lainnya?

Apakah ini salah? Tentu saja tidak. Lalu pertanyaan saya kepada orang-orang seperti ini adalah: *Sedekat apa interaksi si kreator terhadap budaya yang ia angkat itu dalam kehidupan sehari-harinya?*

Bila si kreator mengangkat wayang, misalnya, apakah itu berarti si kreator memang sering menonton pagelaran wayang? Ataukah bapak si kreator adalah seorang dalang? Kalau dia baru mendalami wayang setelah membuat karya, ya, hampir bisa dipastikan hasilnya tidak akan bisa menyentuh hati orang lain. Efek "kedekatan" antara karya dan kehidupan sehari-hari kita itulah yang akan sangat menentukan.

JIWA DALAM SEBUAH KARYA

Kedekatan antara karya kita dan pengalaman keseharian membuat karya menjadi hidup dan mempunyai jiwanya sendiri. Ini merupakan gagasan yang sangat krusial.

Pernah dengar efek "***uncanny valley***"?

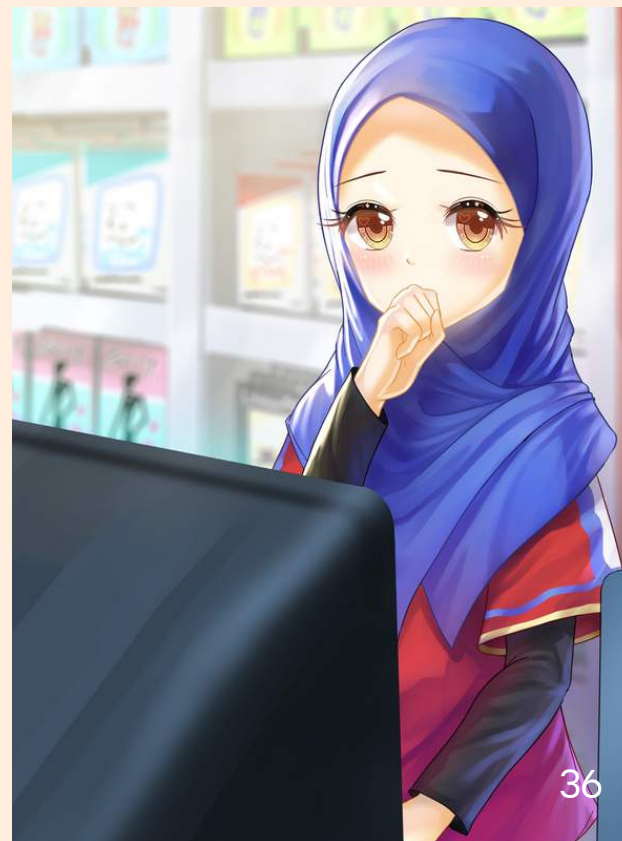
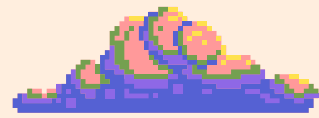
Manusia sebenarnya punya detektor alami yang secara efektif dapat mendeteksi apakah wajah seseorang itu "palsu" atau "asli" hanya dengan melihat dan mengamati ekspresi wajah tersebut. *Uncanny valley* membuat muka dan ekspresi boneka dan robot yang mirip manusia jadi terkesan menyeramkan. Dalam alam bawah sadar manusia, robot dan boneka dipersepsikan sebagai benda mati bermuka manusia yang tidak bereaksi secara alamiah selayaknya manusia. Mereka mungkin bisa tertawa, sedih, dan menyalurkan emosi lain, tapi mereka melakukannya dengan cara yang "salah".

Saya percaya manusia juga punya detektor alami dalam mendeteksi sebuah cerita. Bila kita memaksakan diri untuk membuat karya tentang sesuatu yang jauh dari keseharian kita, maka kita menciptakan *uncanny valley* yang membuat orang-orang lain secara otomatis "menjauh" dari karya kita. Karya kita akan terasa hampa, dan karakter-karakternya akan terasa dangkal. Sebaliknya, bila kita bisa merangkul dan mengolah keseharian kita ke dalam suatu karya, maka karya tersebut akan terasa lebih dalam dan lebih kaya akan rasa. Mungkin inilah yang disebut "jiwa" dari sebuah karya.

Nah, apa yang saya temukan adalah justru "jiwa" yang kita dapatkan dari kedekatan pengalaman kitalah yang bisa membuat karya tersebut bisa diterima masyarakat luas, bahkan bisa sampai ke mancanegara.

Bukan kebetulan kalau karya-karya sutradara James Cameron (*Aliens*, *The Abyss*, *Titanic*, *Terminator 2*, *Avatar*) erat hubungannya dengan dunia air karena ternyata hobi si sutradara adalah menyelam. Bukan kebetulan pula bahwa lokasi cerita semua film sutradara M. Night Shyamalan adalah di Philadelphia karena sang sutradara memang dibesarkan dan tinggal di kota itu.

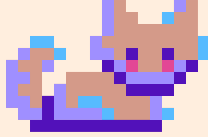
KEBANGKITAN KREATOR LOKAL

Bila kita mencermati kreator lokal di semua media yang ada sekarang, kita bisa menangkap sebuah tren. Banyak dari kreator sukses adalah mereka yang berbicara tentang hal-hal yang bersifat lokal dan dekat. Seorang ibu rumah tangga yang membuat konten tentang masalah-masalah rumah tangganya dan juga masalah dengan tetangganya, misalnya. Atau seorang perantau yang membuat konten tentang kesulitan yang dihadapinya di perantauan.

Saya, sebagai seorang lelaki yang tidak akan pernah menjadi ibu rumah tangga, tetap bisa menikmati konten dari si ibu rumah tangga itu. Saya ikut tertawa atas lelucon-lelucon yang ia sampaikan. Kenapa? Karena saya tahu bahwa konten-konten di dalamnya benar, dan tentunya karya kreator tersebut punya "jiwa".

Mungkinkah ini yang kita harus perhatikan supaya dunia hiburan kita bisa bangkit lebih jauh?

EVOLUSI?

Kita mungkin pernah mendengar fakta kalau K-pop adalah penyumbang devisa terbesar untuk Korea Selatan. Hal yang sama bisa dikatakan untuk banyak budaya populer dari Jepang dan Amerika Serikat. Saya melihat baik konten dari Korea Selatan, Jepang, maupun Amerika Serikat tidak punya kesulitan untuk merangkul identitas bangsa mereka masing-masing.

Berapa banyak orang Indonesia yang ingin mencicipi *tteokbokki*, *ramyun*, atau *soju* setelah mereka menonton hidangan itu dinikmati oleh karakter-karakter dalam serial *drakor*? Saya rasa jumlahnya luar biasa banyak, dan itu sebabnya menjamurlah makanan dan minuman Korea di Indonesia sekarang ini.

Lalu, kenapa kita tidak bisa membuat hal yang sama dengan seblak, nasi goreng, atau cendol? Apakah karena kurang canggih? Memangnya, *tteokbokki*, *ramyun*, dan *soju* itu canggih? Bukankah makanan dan minuman tersebut merupakan salah satu pilihan kuliner yang paling terjangkau di negaranya, yang dimakan dan diminum saat si protagonis *drakor* yang miskin sedang meratapi nasib percintaannya sambil *ngomel-ngomel* ke sahabatnya?

Apa mungkin karena kuliner kita kurang enak? Tapi, semua tamu luar negeri yang saya tahu suka nasi goreng. Mereka biasanya juga suka seblak, dan mereka selalu menganggap cendol itu menarik. Apa mungkin kitanya saja yang terlalu merendahkan produk sendiri?

Berita baiknya, para kreator kita sudah mulai sadar akan hal ini. *Game* seperti *Dreadout* dan *A Space for the Unbound*, atau film seperti *The Raid* dan *Pengabdi Setan* adalah media-media yang menurut saya sudah sangat sukses menerapkan hal ini. Banyak media lainnya juga bisa populer dengan merangkul nilai-nilai yang dekat dengan sekitar kita. Apakah itu sebuah kebetulan belaka? Ataukah ini malah sebuah kunci kesuksesan yang bisa kita duplikasi?

Yang jelas, hal yang sama juga terjadi di banyak negara. Banyak film lokal dengan bujet *pas-pasan* yang justru mendapat perhatian nasional dan internasional berkat keunikan mereka dalam menyajikan gagasan.

Mungkinkah kelak ini akan menjadi suatu gerakan yang masif di Indonesia? Apakah ini merupakan awal dari tahap evolusi media hiburan kita menuju ke arah industri global? Mungkinkah ini jadi semacam gerakan "kembali ke asal" dari kita demi tujuan meraih pasar Internasional seperti yang telah dilakukan Korea Selatan? Ataukah ini hanya akan menjadi percikan kecil yang nantinya cepat padam lagi?

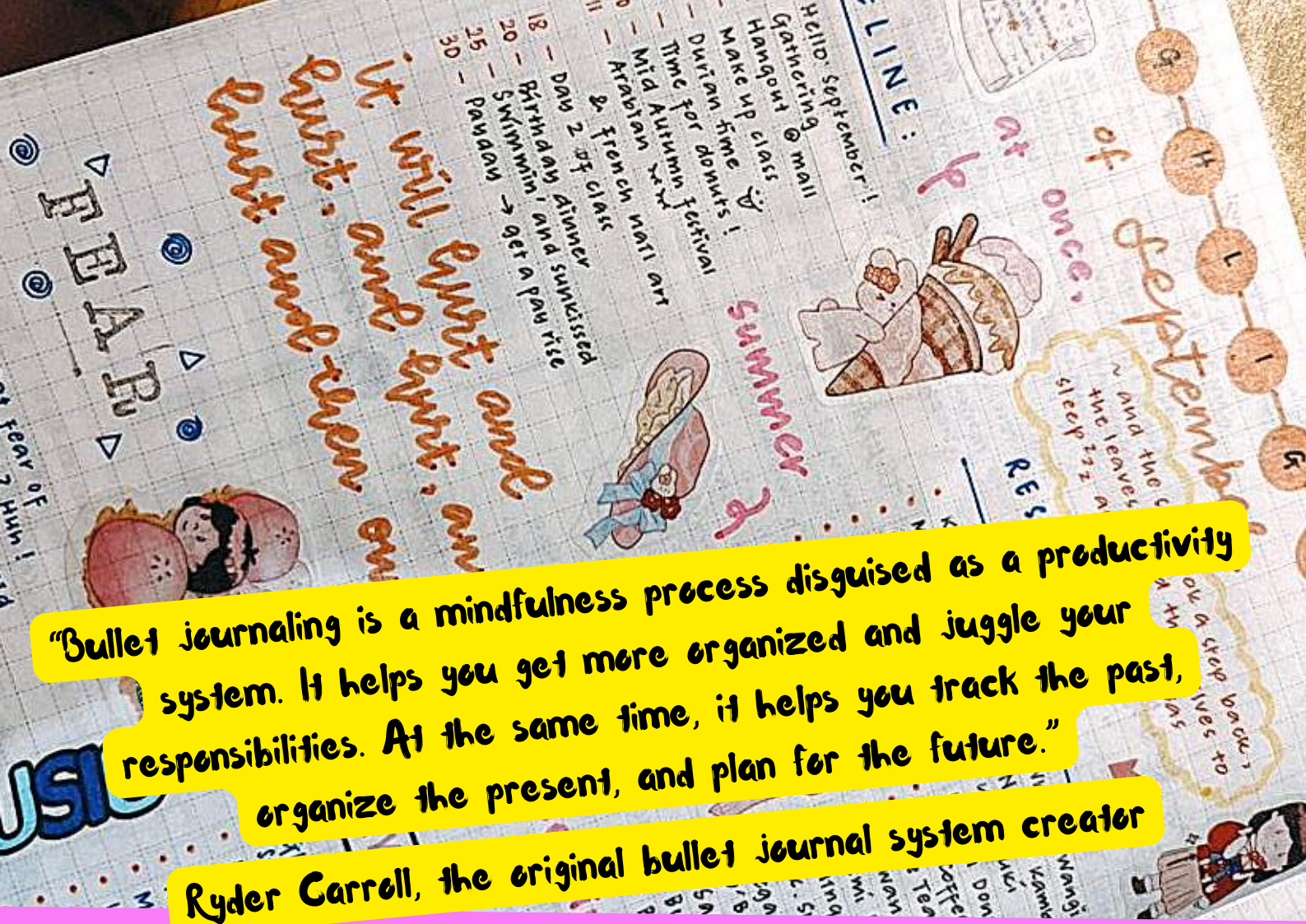
Mungkin, semua itu tergantung dari bagaimana kita menyikapinya.

Penasaran dengan *game Citampi Stories*? Silakan langsung saja *download* di sini. Atau kalau penasaran dengan Banu Andaru Adhimuka, seorang *game developer* di Ikan Asin Production, silakan berkenalan dengan tulisan-tulisannya di Quora.

Citampi Stories
Mainkan gamenya:
http://www.ikanasinproduction.com/citampistories/

BULLET JOURNAL

The Next Level Diary

Tulisan dan foto oleh Cindy Joviand

> "Bullet journaling is a mindfulness process disguised as a productivity system. It helps you get more organized and juggle your responsibilities. At the same time, it helps you track the past, organize the present, and plan for the future."
>
> Ryder Carroll, the original bullet journal system creator

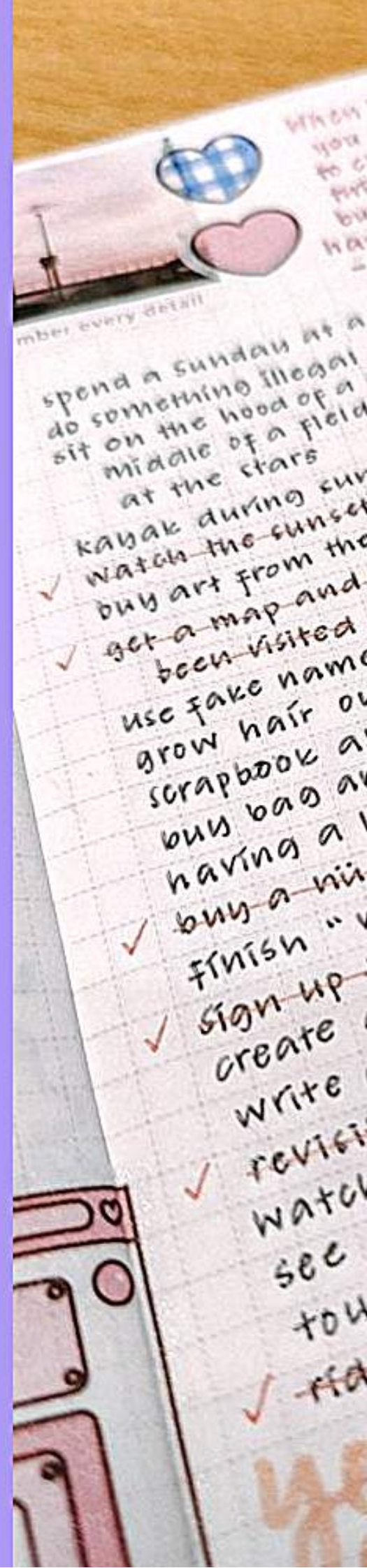
Bullet journal tampaknya sedang jadi tren dalam dunia tulis-menulis. *You can see it everywhere*—Instagram, Pinterest, We Heart It, *etc*—dengan *layout,* warna-warna, alat tulis, dan buku jurnal yang mewah juga estetik. Mungkin terbersit juga dalam pikiran kalian, apakah itu *worth it* untuk ditekuni? *Do we really need all of them to organize ourselves better?*

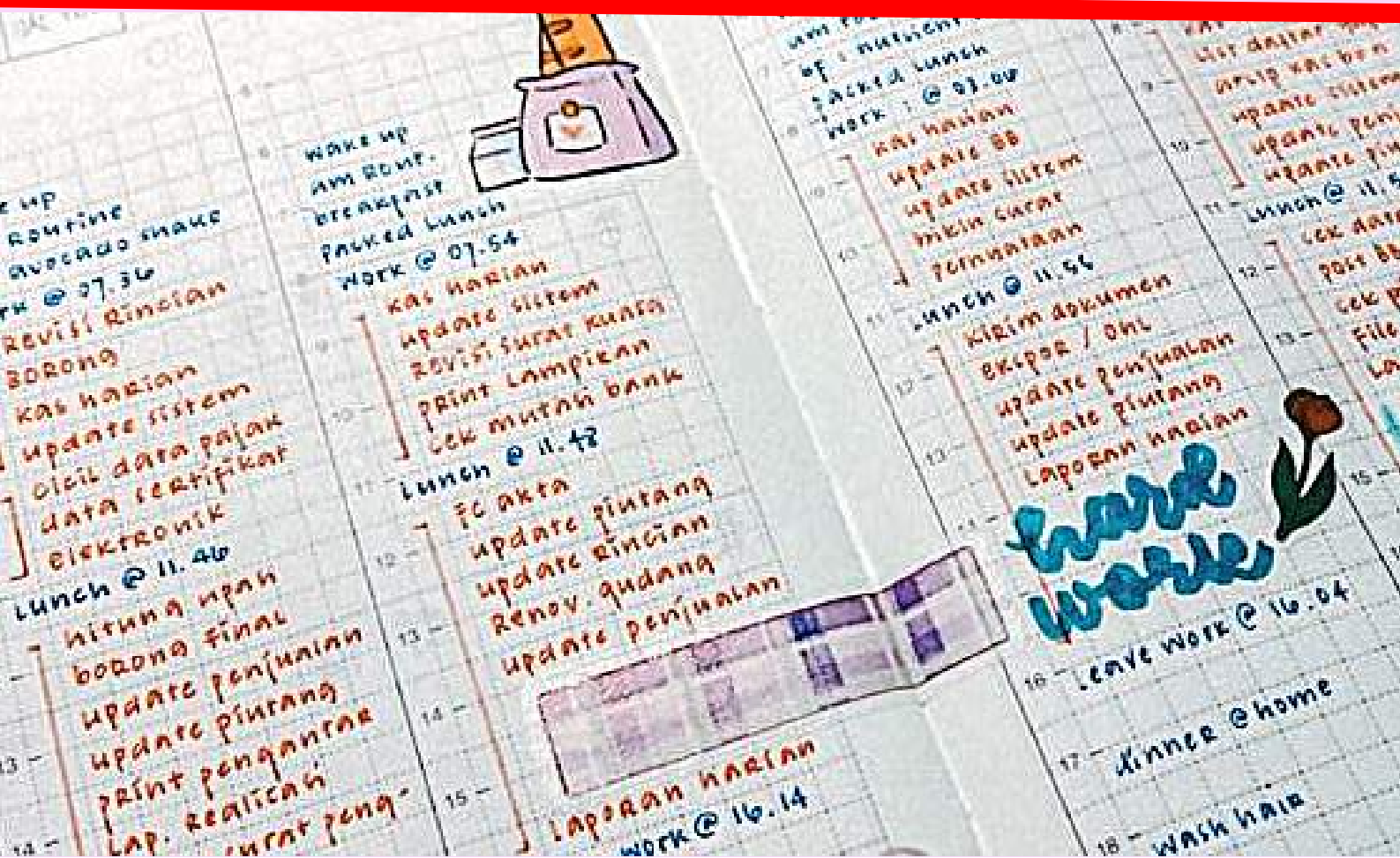
Let me tell you, saya sudah sampai pada kesimpulan bahwa menulis jurnal adalah tentang niat. Terkadang, semua orang ingin mengikuti tren agar dianggap memiliki kegiatan yang luar biasa di antara orang lainnya. Atau bisa juga mereka didorong oleh tendesi impulsif untuk membeli seperangkat alat tulis yang mahal walau sebetulnya mereka tidak memerlukannya.

Dulu, sejujurnya, saya pun begitu.

Sampai kemudian saya teguh berprinsip bahwa menulis jurnal adalah hidayah. Saya menulis untuk kebutuhan diri saya sendiri. Kalau ada orang lain yang terinspirasi, saya senang. Tapi kalau tidak ada juga tidak apa-apa. Bahkan sebetulnya, banyak orang di lingkungan saya yang menganggap menulis jurnal adalah hal yang tidak penting, membosankan, dan terlalu *time-consuming.*

Tapi, pernah tidak kamu merasakan sensasi memuaskan ketika kamu bisa melacak evolusimu dari masa ke masa, tahun ke tahun, saat kamu bisa kembali melihat siapa kamu dulu, siapa kamu sekarang, dan perkembangan yang terjadi di antaranya? Nah, itulah yang saya cari ketika saya menulis jurnal.

Kenapa saya memulai kebiasaan ini? Karena saya memerlukan satu sistem untuk mengatur seluruh jadwal kegiatan saya—yang saya harap sudah saya lakukan sejak saya duduk di bangku sekolah. *Bullet journal* memungkinkan saya untuk merencanakan kegiatan, menulis pencapaian, merancang inspirasi, dan merefleksikan segala hal secara terorganisir. Kemudian, *bullet journal* menjadi media terapi menulis saya. Menjurnal begitu menarik bagi saya yang menyukai keteraturan, dan pada akhirnya, satu-satunya cara agar bisa terus menekuni sistem *bullet journal* ini adalah dengan menjalankannya secara menyenangkan.

Saya masih ingat bagaimana awal mulanya saya menyukai *bullet journaling.* Malam itu, tepatnya malam tahun baru 2016, saya sedang asyik berselancar di Pinterest dan tanpa sengaja menemukan satu *pin* yang menarik perhatian berupa sebuah buku catatan bertuliskan ***"2016 Bucket List"***. Rasa penasaran saya kemudian perlahan tumbuh menjadi dahaga. Saya pun terus menggulir semua *pin* yang berkaitan dengan *pin* sebelumnya sampai akhirnya saya tahu bahwa konsep menulis catatan harian seperti itu dinamakan *bullet journaling.*

Saya sempat bingung bagaimana memulainya. Saya tidak punya media dan peralatan yang cocok. *Planner* yang saya punya tidak menarik. Pena saya hanya pena biasa. Saya tidak punya *printilan-printilan* menjurnal yang indah. Betapa saya ingin mengutuk diri sendiri karena baru menemukan kegiatan seseru ini pada saat itu. Maka dimulailah riset saya tentang *bullet journaling.* Setiap hari, dengan giat saya menjurnal. Dari mulai *deadline* tugas, jadwal ulangan, jadwal kerja kelompok, hingga jadwal *hangout* bareng teman. Rasanya begitu sakral ketika saya bisa menuntaskan rencana-rencana yang saya tulis itu. Tentu saja, efeknya hidup saya menjadi lebih terarah dan terorganisir.

Mengutip Ryder Carroll, bagian terpenting dari *bullet journal* adalah untuk mengenali diri sendiri dengan lebih baik lagi. Saya bisa mengevaluasi semuanya hanya melalui sebuah buku dan mengklarifikasi apa yang benar-benar penting sehingga saya bisa merencanakan segala hal dengan lebih tepat sasaran.

Ada berbagai macam ide yang saya tuangkan dalam *bullet journal*, dari mulai jadwal harian hingga tahunan. Saya menandai setiap kegiatan dengan simbol-simbol tertentu untuk membedakannya. Saya melacak jam tidur saya setiap malam, suasana hati saya, apa saja menu makanan saya setiap harinya, berapa lama waktu olahraga saya. Kemudian, pada akhir bulan saya dapat mengulas apa yang telah berjalan baik, apa yang belum, dan apa yang perlu ditingkatkan lagi. Lebih jauh lagi, saya dapat melihat apa kenangan, perkembangan, dan perubahan yang saya alami selama setahun penuh; termasuk, apakah resolusi di awal tahun sudah bisa saya penuhi semuanya?

Perasaan seperti itu yang membuat hati saya selalu hangat ketika saya membuka lembar demi lembar jurnal saya.

It's been more than 7 years since I started bullet journaling. Speaking from experience, pada awalnya, semua memang terasa seru dan menyenangkan karena ini sesuatu yang baru. Dan yang menjadi tantangan setelahnya adalah apakah euforia di awal bisa tetap sama untuk seterusnya? Apakah saya bisa menekuninya secara konsisten? Apakah ini dapat menjadi rutinitas yang tidak bisa saya lewatkan?

Dan tulisan ini menjadi bukti nyata bahwa saya bisa menekuninya. Begitu juga kamu.

Saya akan sangat senang bisa mendengar pengalaman *bullet journaling* kalian jika kalian juga tertarik untuk membuatnya. Kunjungi saya di berbagai media sosial saya yang membahas lebih lanjut tentang *bullet journal* dan jangan sungkan untuk menyapa saya.

Jadi, sudah tertarik untuk membuat jurnal jugakah? Silakan untuk langsung terhubung dengan Cindy Joviand lewat tautan berikut : @cindyjoviand.

FINAL COMPLEX

Di Antara Keberangkatan dan Kedatangan

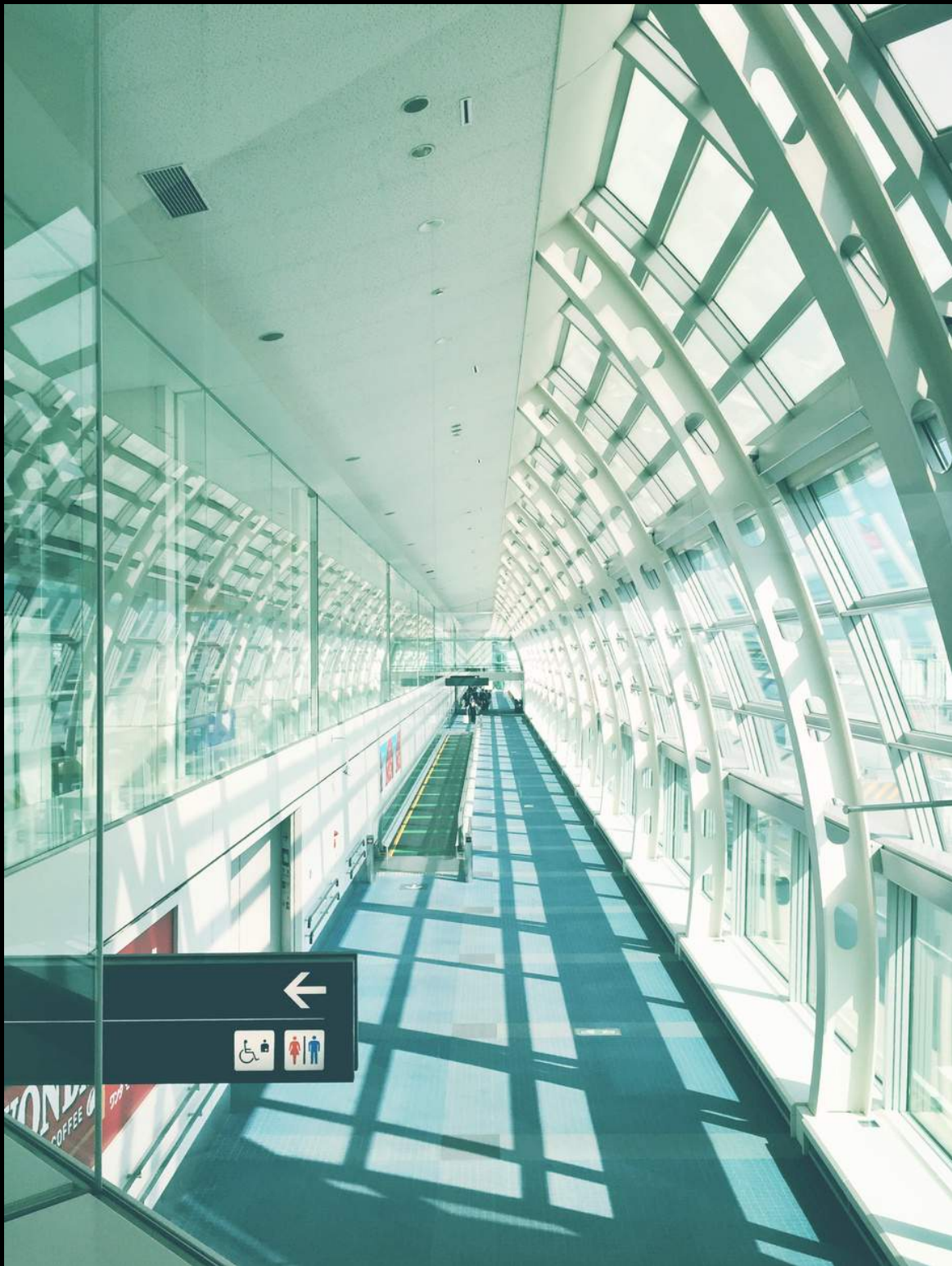
Tulisan dan Foto oleh
Carina Stephany dan Cartika Stephana

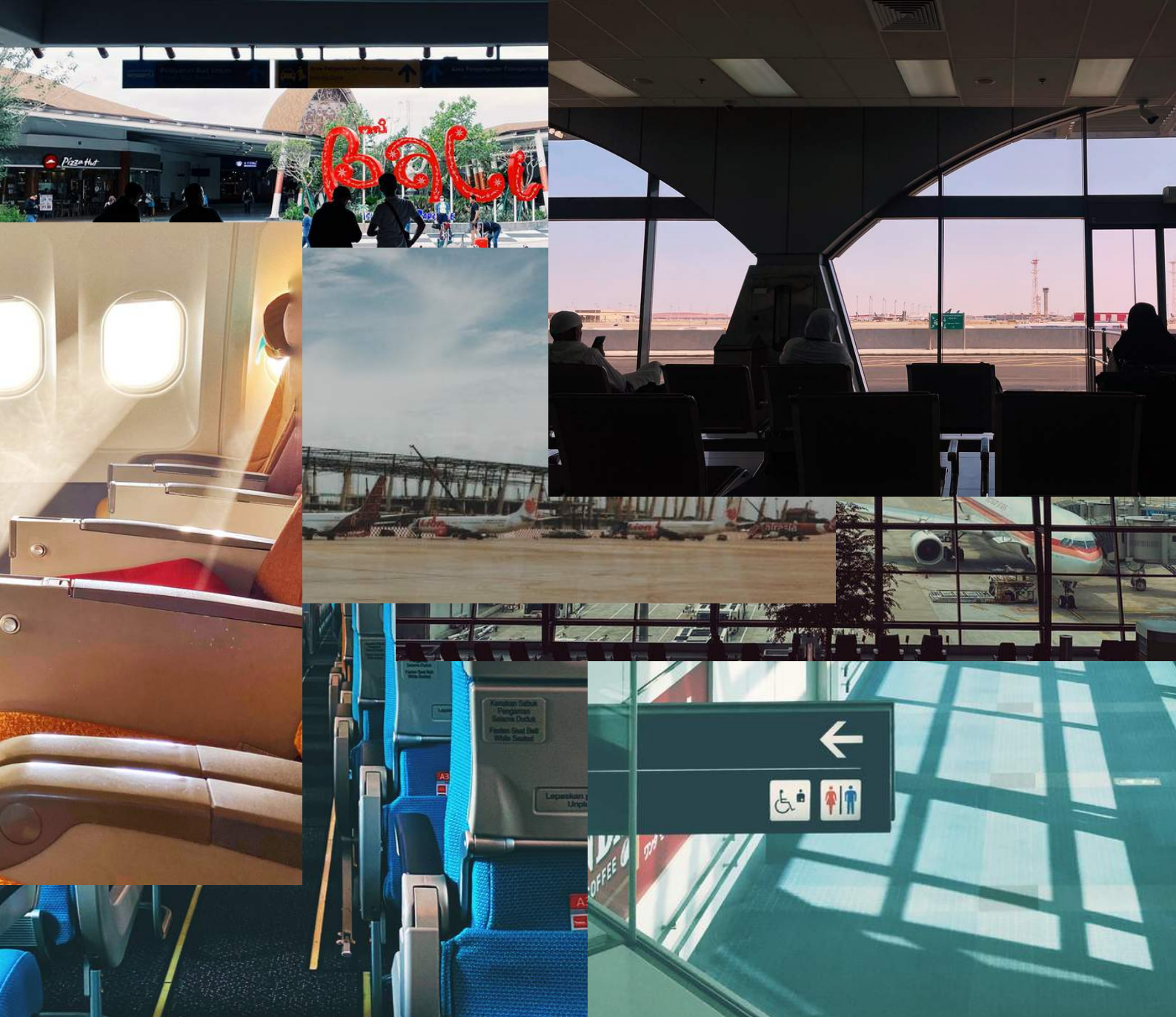
Selamat datang di Bali. Tampak beberapa orang (kemungkinan besar adalah wisatawan) yang sedang menunggu. Entah sedang menunggu giliran berfoto di depan spot foto terbaru yang bertuliskan "Bali", atau menunggu sesuatu yang lain.

Lagi-lagi soal menunggu. Di ruang tunggu bandara kita bisa bermain gawai sampai mata lelah, atau sambil membaca buku, atau bahkan sampai ketiduran saat menunggu panggilan *boarding*.

Circa 2015.
Saat itu Terminal 3 "*Ultimate*" Soekarno-Hatta masih dalam tahap pembangunan. Terminal ini merupakan perluasan dari Terminal 3 yang sudah ada dan beroperasi dari tahun 2007. Barulah pada pertengahan tahun 2016 terminal ini pun resmi beroperasi.

Garuda di luar sangkar. Jika burung sungguhan bebas terbang saat berada di luar sangkarnya, maka burung besi yang satu ini tetap saja menjejakkan roda-rodanya di daratan. Setelah selesai mengantar para penumpang sampai ke tujuan, ia harus bersiap kembali terbang menuju tempat lainnya.

Semburat cahaya matahari yang masuk melalui jendela pesawat ini menjadi penyemangat di kala penerbangan pagi.

Signage atau papan penanda lokasi toilet mungkin adalah penanda yang paling banyak dicari oleh pengunjung di bandara setelah penanda lokasi *gate*.

Tampak seorang pramugari tengah memeriksa kondisi kabin serta penumpang sesaat sebelum pesawat lepas landas. Beberapa hal yang harus ia lakukan adalah memastikan penumpang membuka penutup jendelanya masing-masing, menegakkan sandaran kursi, dan yang terpenting, sudah mengenakan sabuk pengaman.

Carina dan Cartika adalah kakak beradik yang kerap terbang dan mengunjungi banyak tempat menarik di bumi. Kawan-kawan semua bisa melihat foto-foto istimewa lainnya di sini dan di sini.

ELORA
Elora berniaga
KAOS DEWASA 150K
KAOS ANAK 150K
TOTE BAG 110K
NOTEBOOK 90K
Klik gambar keranjang di atas untuk lanjut berbelanja berbagai merchandise dari Elora Zine.

Industri Mode dan Dampaknya: Haruskah Kita Peduli?

Oleh Amy Iljas Riz

Sebagai diaspora Indonesia, istilah *sustainable fashion* sudah tidak asing lagi di telinga saya. Bukan hanya teman dan keluarga yang semakin terinformasi, tetapi juga media pun sering sekali membahas topik ini di halaman utamanya. Kami tidak hanya dicekoki diskusi dan informasi mengenai dampak buruk dari proses mode yang tidak bertanggung jawab, tapi juga "dipaksa" berpartisipasi untuk mengeluarkan bujet lebih karena merek pakaian yang *track record*-nya cukup baik itu harganya tidak murah.

Selembar baju bisa dihargai mulai dari €80 ke atas, dengan alasan bahwa proses pembuatannya lebih bertanggung jawab ke lingkungan dan ke para pekerjanya. Konon, merek mode yang berkesinambungan itu sudah terdaftar di organisasi sosial yang meneliti dampak dunia bisnis pada Bumi kita sehingga masyarakat bisa mengetahui seberapa besar pengaruh belanja kita kepada lingkungan; berapa kilo polusi yang dihasilkan, berapa liter air yang terbuang, hingga keluarga siapa saja yang terdampak oleh sehelai baju yang melekat di badan ini.

Begitu detailnya, sampai saya sendiri awalnya pusing dan heran dengan istilah yang dipakai, mulai dari *"zero emission"* hingga *"fair wear"* dan *"ethical textile standard"*.

Foto: Unsplash/Peter Plashkin

Di lain pihak, ketika memulai bisnis UMKM mode di Indonesia, menjelajahi *marketplace* adalah salah satu gerilya yang saya lakukan. Saya ingin tahu apa yang lagi tren saat itu dan tipe konsumennya kayak apa. Awal menjelajah ini saya juga "pecah" banget melihat banyak sekali produk yang hampir gratis, tanpa bermaksud sombong,

"Kok bisa ya, sehelai gamis lengkap dengan jilbab dijual di bawah Rp XX.000?"

Apalagi kalau sudah *tanggalan* kembar seperti 05.05, atau 11.11 harga yang ditawarkan lebih-lebih fantastis. Sementara kita semua tahu upah jahit, harga kain, kancing, dan benang saja secara keseluruhan sudah belasan hingga puluhan ribu Rupiah sendiri.

Kalau saya kebingungan dengan berbagai istilah yang dipakai masyarakat barat dalam gerakan mode yang etis dan berkesinambungan, maka lain cerita di tanah air di mana saya terkejut dengan produk yang hampir tidak ada nilainya lagi.

Banjirnya berbagai produk murah dan lucu di tanah air ini langsung menimbulkan tanya dalam kepala:

- Bagaimana mereka menggaji para karyawannya?

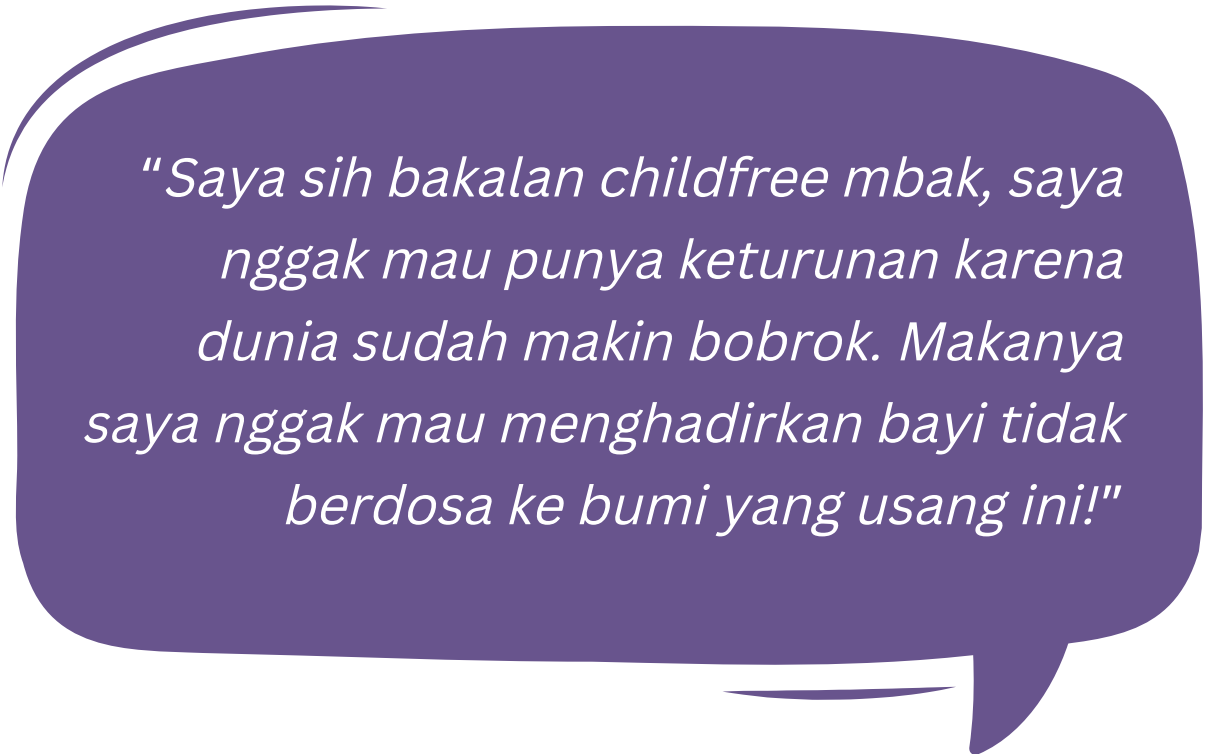
- Seberapa banyak produk *bulk* yang harus diproduksi untuk mendapat harga semurah ini?

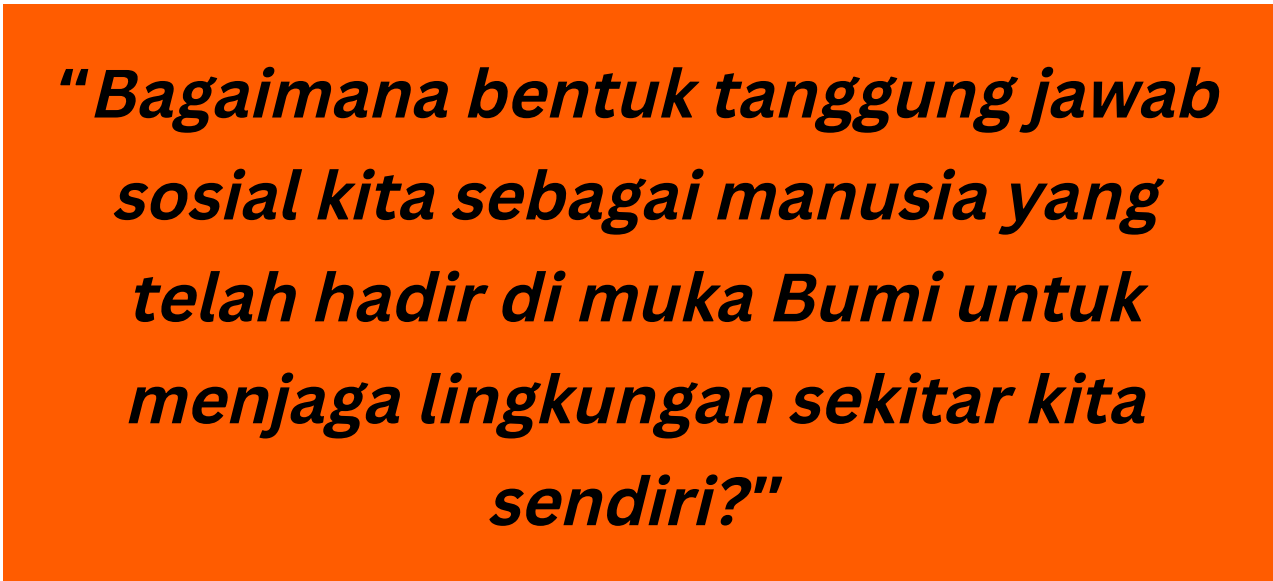
Foto: Unsplash/Brooke Lark

Dan poin terakhir, yang tidak kalah penting, jika harga semurah itu adalah harga jual tentu saja nilai produksinya akan lebih rendah lagi, maka dengan harga serendah itu, bagaimana kualitasnya?

Kualitas tentu berbanding lurus dengan biaya dan proses produksi. Dengan harga jual yang mepet kanan-kiri, tentu saja tidak ada margin yang luas untuk memikirkan tanggung jawabnya terhadap lingkungan sekitar.

Fenomena produk mode dengan harga murah memang punya dua mata pedang. Ujung pertama memiliki sisi positif, yaitu untuk merangkul pengusaha kecil serta target pasar dari kalangan sosial-ekonomi menengah ke bawah. Sedangkan sisi satunya lagi menyisakan pertanyaan besar: *seberapa besar polusi dan limbah yang dihasilkannya?*

Bagi mereka yang gajinya mentok UMP (Upah Minimum Provinsi) atau di bawahnya, membeli produk gamis atau hijab seharga Rp XX.000 tentu jadi satu-satunya pilihan karena, ya, bujetnya memang segitu saja. Mereka tidak punya pilihan membeli produk A yang bersertifikat OEKO-TEX untuk kain yang ramah lingkungan tapi harganya berkali-kali lipat.

"Wah, jangankan mikirin emisi global dunia, beli sepatu Rp XX.000 saja masih mengharap free ongkir, Mbak.".

Awamnya, jika kita menilik dari teori *Hierarchy of Needs* dari Abraham Maslow, seseorang idealnya harus terpenuhi dulu kebutuhan dasarnya dalam bertahan hidup yaitu sandang, pangan, dan papan, sebelum melangkah naik ke tingkat selanjutnya. Jadi, ya, wajar saja banyak argumen yang mengatakan bahwa topik mode yang etis dan ramah lingkungan hanyalah "seksi" bagi segelintir orang yang sudah kenyang dan bisa tidur nyenyak di kasur empuk.

Hal ini juga membuat saya berpikir bahwa gerakan mode ramah lingkungan adalah upaya sia-sia karena jurang kesenjangan sosial di masyarakat saja sudah besar sekali. Resesi era Covid-19 sejak beberapa tahun lalu telah membuat angka kemiskinan jadi semakin tinggi. Maka produk yang dibuat "tanpa tanggung jawab" pasti masih akan banyak pelanggannya, apalagi karena produk hasil eksploitasi akan memiliki harga produksi dan harga jual yang lebih murah.

Lantas, bagaimana caranya agar kita bisa berperan menjaga lingkungan dan dunia ini untuk generasi selanjutnya?

"Saya sih bakalan childfree mbak, saya nggak mau punya keturunan karena dunia sudah makin bobrok. Makanya saya nggak mau menghadirkan bayi tidak berdosa ke bumi yang usang ini!"

Mungkin begitu jeritmu. Kalau begitu, pertanyaannya akan saya ubah sedikit.

"Bagaimana bentuk tanggung jawab sosial kita sebagai manusia yang telah hadir di muka Bumi untuk menjaga lingkungan sekitar kita sendiri?"

Bukan main, karena limbah tekstil memang *“no play-play”*. Sekitar 92.000.000 ton limbah diproduksi setiap tahunnya.[1]

Gambar[2]

Bahkan, sudah jadi rahasia publik kalau Sungai Citarum merupakan tempat pembuangan limbah sampah *fashion* dunia; terkenal dengan gambar ikan-ikan mati yang menghiasi internet.[3]

Menurut riset, industri mode merupakan penyumbang limbah terbesar nomor 2 di dunia yang juga berperan dalam 20% air limbah dunia, dan penyebab tingginya karbon emisi yang (katanya) lebih besar dari polusi industri aviasi. Limbah industri garmen sendiri diprediksi akan meningkat sebesar 63% pada tahun 2030.[4]

Hal itu membuat saya berpikir jangan-jangan gerakan mode etis dan bertanggung jawab hanya bisa dimulai ketika orang-orang sudah mapan secara finansial. Sayangnya kesenjangan sosial saat ini justru semakin melebar. Lantas, bagaimana solusinya agar dunia masih bisa diselamatkan tanpa harus kita saling menunggu? Dan sebagai pecinta mode, apa langkah yang bisa kita ubah sedikit demi sedikit tanpa harus mengeluarkan bujet berlebih?

Mulai mengubah pola pikir kita tentang konsumerisme bisa jadi langkah yang pertama

Tidak masalah kita masih membeli produk *fast fashion* kalau memang finansial belum cukup mengakomodasi merek yang lebih etis. Namun, jika belanja menjadi ukuran kebahagiaan, tentu ada yang perlu diperbaiki dari kebiasaan ini.

Oke-oke saja kalau belanja baju *secondhand*, tapi pilihan paling ramah lingkungan adalah produk yang ada dari dalam lemari kamu. Kalau belinya *secondhand* tapi sering, ya, artinya sama saja produksi industri tidak akan melambat karena *demand* akan baju murah yang sekali pakai untuk *outlet secondhand* akan tetap tinggi.

Foto: Unsplash/beccamcaffe

Sustainability
= a *mindset shift*

Mengubah pemikiran bahwa kita akan malu jika teman atau kolega melihat kita dengan baju yang itu-itu saja

Sejak aktif dalam *Sustainable Fashion Forum*, saya jadi banyak terinformasi dan sering berdiskusi tentang topik ini. Misalnya, saya mulai memperhitungkan seberapa “berharga dan pentingnya” barang yang dibeli, atau berapa batas maksimum pakaian, tas, serta sepatu yang dimiliki. Fungsinya adalah untuk menahan diri dan mencukupkan diri. Sebenarnya kita bisa cukup dan baik-baik saja kok tanpa ikutan promo 11.11, kalau memang tidak ada yang perlu sekali untuk dibeli.

Ada beberapa tips yang saya dapatkan dari penggiat mode berkesinambungan tentang apa yang harus dipertimbangkan sebelum kita berbelanja:

- Biasakan jangan langsung membeli saat itu juga. Pertimbangkan dalam 2-3 hari ke depan sepenting apa barang tersebut dibeli.

- Bisa dipakai ke mana saja produk tersebut? Kalau cuma pergi ke suatu acara yang sekali datang, bukankah lebih baik sewa atau pinjam teman?

- Seberapa sering produk tersebut akan dipakai?

Gambar: Sustainable Fashion Forum.

- Seberapa tahan atau awetnya produk tersebut? Lebih baik membeli produk yang sedikit mahal tapi awet sekian tahun daripada membeli produk murah tapi cepat rusak, yang malah membuat uang yang dikeluarkan lebih banyak dibandingkan dengan membeli barang yang tahan lama.

- Beli lebih sedikit barang tapi dengan kualitas yang baik.

- Jangan langsung buang barang yang kekecilan atau rusak sedikit. Cari inisiatif sosial di sekitarmu kemudian donasikan baju tersebut.

Lalu, sebagai sesama pelaku usaha UMKM mode Indonesia, kita ini bisa berperan apa ya?

Untuk memilih kain berstandar internasional tanpa bahan kimia, atau mengharuskan karyawan bekerja di area yang bebas rokok, misalnya, bisa jadi hal yang sulit dilakukan karena bisnis kita belum semapan itu dalam berinvestasi.

Maka, lagi-lagi saya kemukakan tentang pentingnya mengubah persepsi. Jika seorang wirausaha konstan berpikir tentang bagaimana cara membesarkan bisnisnya, maka saat ini bisnis yang besar tidak boleh hanya fokus meraih keuntungan, tapi juga harus turut serta berperan dalam tanggung jawabnya di masyarakat.

Foto: Free Images from Canva

- Informasikan diri kita dengan baik mengenai topik-topik mode yang berkesinambungan dan bertanggung jawab. Banyak sekali artikel dan gerakan yang muncul dari sesama rekan pengusaha Indonesia saat ini,dan mereka sangat terbuka dengan diskusi.

- Melihat bisnis dalam dua sisi: dalam dan luar.

1. Bagaimana bisnis kita berdampak?
   - Apakah kemasan masih menggunakan banyak plastik?
   - Apakah kita masih banyak membuang sisa produksi?
   - Bagaimana mekanisme barang-barang yang tidak laku dijual?

2. Bagaimana prosedur bisnis bisa lebih diperbaiki?
   - Apakah *forecast* yang kita buat sudah efektif?
   - Bagaimana meningkatkan kesejahteraan pekerja, di mana antara pemilik dan karyawan memiliki sinergi dalam meningkatkan bisnis?

Dan masih banyak hal lainnya yang jadi pemikiran bersama.

Foto: Free Images from Canva

Akhir kata, artikel ini bukan bermaksud sebagai *nyinyir* privilese tanpa solusi, justru sebagai tamparan yang menantang kita untuk ikut berperan, sekecil apa pun usahanya pasti akan sangat membantu mengurangi dampak buruk dunia mode. Terlepas kamu yang tidak suka belanja baju, atau yang suka kena "racun Shopee" setiap bulan, siapa pun tidak akan luput memberi dampak kepada dunia, karena apa pun yang kita beli atau kita jual pasti punya konsekuensinya masing-masing.

Sebagai wirausaha, mendalami topik mode berkesinambungan juga merupakan upaya untuk menyadari bahwa banyak sekali hal yang perlu dibenahi. Hal ini juga yang membuat saya tidak lagi memberikan label "sosial dan berkesinambungan" pada inisiatif mode yang saya jalani, karena saya sadar istilah tersebut bukanlah suatu target, tapi perjalanan. Akan selalu ada hal yang bisa diperbaiki dari bisnis yang kita punya.

No matter big or small it is.

....

Catatan kaki :

[1] *https://earth.org/statistics-about-fast-fashion-waste/*
[2] *https://www.its.ac.id/news/2022/11/02/fast-fashion-waste-limbah-yang-terlupakan/*
[3] *https://tvcctube.com/watch/deadly-waters-citarum-indonesian-river-keeps-textile-industry-039-s-dirty-secrets_ZmOAvDqLAn3cVRo.html*
[4] *https://www.ecowatch.com/fast-fashion-guide-2655084121.html*

Tengok akun Quora Amy Iljas Riz yang kerap membahas berbagai hal mengenai strategi pemasaran, mode, usaha sosial dan kehidupan di Eropa.

NEAR DEATH EXPERIENCE

Oleh Ikra Amesta

Setelah hampir setengah jam, Nitan akhirnya rampung mengumpulkan alasan-alasan kenapa seharusnya ia tak datang ke acara reunian SMA tadi.

Pertama, dulu ia bukan siapa-siapa, sekarang juga bukan siapa-siapa, dan karenanya saat reunian pun tak akan ada orang yang antusias bertemu dengannya.

Kedua, tak ada kejutan apa-apa. Ia sudah tahu semuanya, bagaimana teman-temannya menjalani kehidupan masing-masing dari saat lulus sekolah sampai sekarang. Terima kasih kepada media sosial.

Beberapa dari mereka memang berubah. Ada yang sekarang mengenakan hijab, ada yang mengalami kebotakan, ada yang hidungnya dioperasi plastik, ada yang kulitnya dicoklatkan. Dan itulah yang mereka obrolkan di satu jam pertama, diselingi canda garing dan pujian basa-basi. Membosankan. Itu alasan yang ketiga.

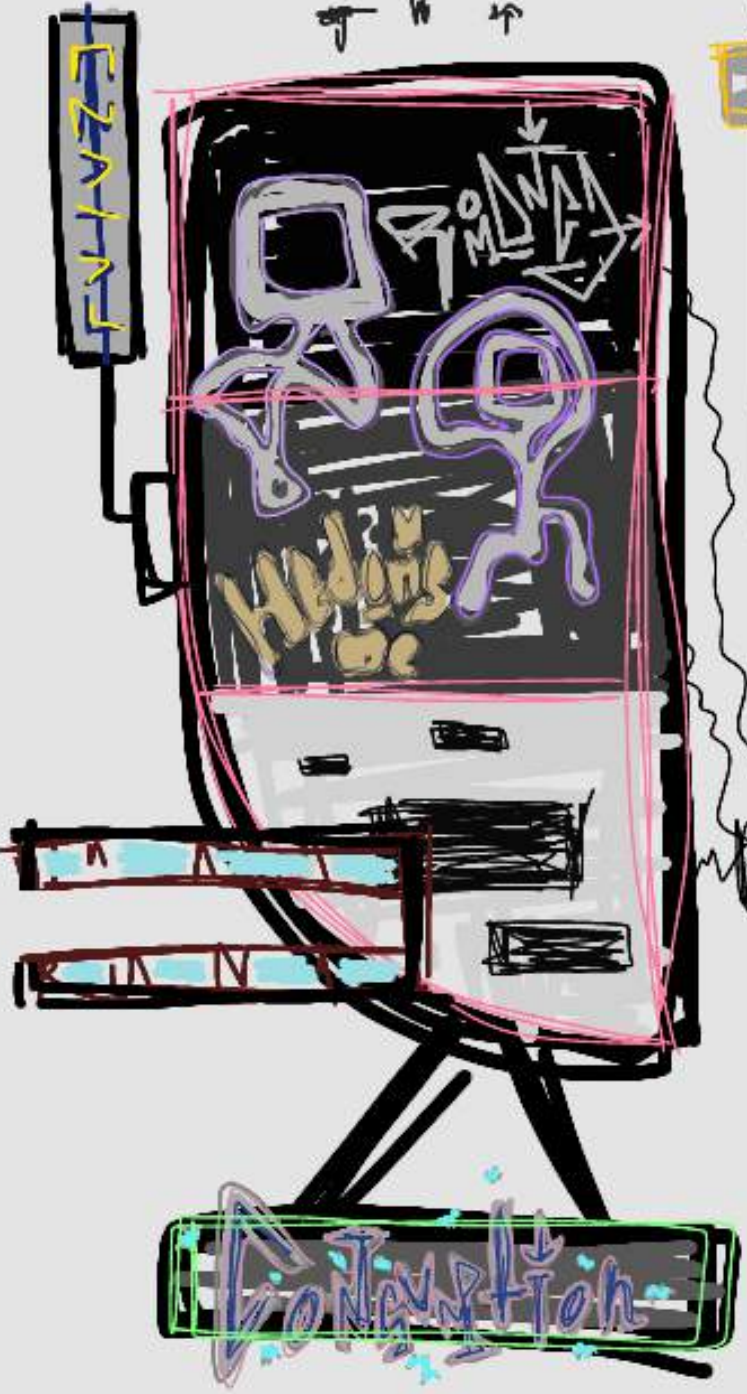
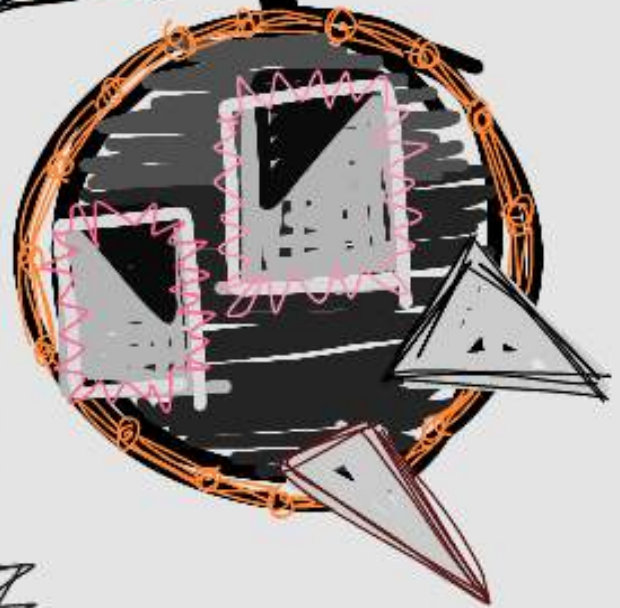
Keempat, cowok itu tidak datang. Dia pasti tahu tentang reuni ini, tahu di mana tempat mereka semua berkumpul, tapi sepertinya dia terlalu pengecut untuk datang. Dan itu membawa kepada alasan yang kelima.

Berhubung cowok itu tak hadir di tempat maka dialah yang dijadikan topik pergunjingan utama reuni kali ini oleh teman-teman yang lain. Awalnya memang agak takut-takut, tapi lama-lama mereka tak segan-segan lagi membicarakan dia, mengungkit peristiwa itu, membahasnya dari berbagai gosip yang pernah beredar.

Selalu, karena dulu dia cowok yang populer, ganteng, dan anak orang kaya, orang-orang jadi mudah memaafkan. Tak pernah berubah dari dulu. Bukan dia kan yang hamil, tapi Nitan. Bukan dia yang dikeluarkan dari sekolah, tapi Nitan. Bukan anaknya, bukan perbuatannya, bukan itu kejadiannya, semua yang "bukan-bukan" itu selalu terdengar spekulatif dan berat sebelah bagi Nitan.

Keenam, apa lagi kalau bukan makanannya. Nitan tak pernah habis pikir. Rasa makanan di restoran itu selalu membuatnya mual. Walaupun sudah lama sekali tak mencicipinya tapi ia tak pernah bisa lupa rasa makanan terakhirnya. Rupa makanan itu, ditambah dengan topik pembicaraan yang semakin menyudutkan, membuat kekesalannya sampai ke puncak. Maka jangan disalahkan kalau Nitan membanting meja, mengangkat keempat kakinya sekitar 5 senti dari lantai lalu mengempaskannya dengan kasar.

Aksi itulah yang membubarkan reuni dengan seketika. Kaget dan takut, mereka kompak lari menuju area parkiran. Seseorang sempat menyebut tentang *pamali*, seseorang sempat melantunkan doa-doa, seseorang yang lain menyebut tentang sebab-akibat membicarakan orang yang sudah tiada. Ada pula di antara mereka yang sempat melontarkan maaf kepada Nitan, tapi dalam keadaan panik begitu tentunya maaf itu tak terasa tulus.

Alasan ketujuh, dan yang terakhir, adalah Nitan tahu kalau reuni akan berakhir seperti tadi.

Milledenials

*Emogaze bisa jadi merupakan genre yang masih asing bagi para pendengar musik. Bagaimana tipe lirik dan jenis vokal Emo digabungkan dengan sound khas musik Shoegaze. Menarik, dan Indonesia punya satu unit Emogaze yang diprediksi akan jadi salah satu band yang cemerlang pada tahun 2023 ini. Dari pulau Dewata Bali, **Milledenials**.*

Mari kita semua dengarkan di sini.

SENI PERTUNJUKAN CAHAYA

Oleh Deden M. Sahid

Gambar: Istimewa

Di suatu siang menjelang sore, di sekitar gerbang utama sebuah pabrik di kota Lyon, dua orang lelaki berusia 31 dan 33 tahun sedang mempersiapkan beberapa peralatan. Sebelumnya mereka sudah lama bereksperimen membuat alat perekam yang terinspirasi dari cerita ayah mereka mengenai kinetoskop, yaitu sebuah alat temuan Thomas Alva Edison yang mampu menampilkan gambar bergerak. Dua kakak-beradik itu coba mengembangkan teknologi tersebut yang tidak hanya menampilkan gambar bergerak saja tapi juga bisa ditonton oleh banyak orang. Maka di siang menuju sore itulah teknologi temuan mereka siap diuji.

“Louis, *gimana*, semua peralatan sudah disiapkan dengan baik kah?”

“Aku pikir sih sudah, Auguste, sesuai dengan *brief* yang kamu kasih. Tapi coba pastikan lagi sama kamu, apakah *blocking*-nya sudah pas di spot ini?”

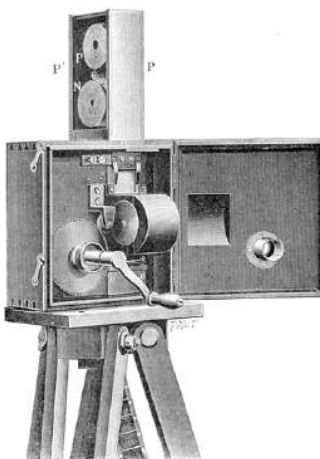
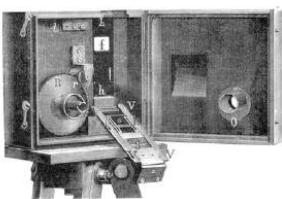
“*Bentar*, aku cek lagi, Louis, semoga semua sudah sesuai *brief*. Oh iya, kalau *power supply* aman kah?”

“Aman, Auguste, tenang *aja*, aku sudah cek sampai tiga kali, kok.”

“Oke, Louis, ini *bentar* lagi lonceng bubaran pabrik akan segera berbunyi. Ayo, kita siap-siap ambil posisi.”

“Oke, Auguste, aku *standby*.”

Waktu sudah menunjukan pukul 17.00 saat lonceng bubaran pabrik pertama berbunyi.

Teng…teng…teng…teng…teng…teng…teng…teng…teng!

Auguste kemudian memberi aba-aba kepada Louis.

“Kamera…

“*Standby*…

Saat para pekerja berhamburan keluar gerbang bersamaan dengan bunyi lonceng yang ke-10, Auguste memberi aba-aba terakhir kepada Louis, “*And … action!*” Seketika itu Louis pun memutar engkol kamera perekam dengan kedua tangannya.

Sore itu keduanya melakukan *shooting* untuk yang pertama kalinya menggunakan alat yang mereka ciptakan.

Workers Leaving the Lumière Factory, 1895

Nah, tadi itu adalah percakapan imajiner Lumière Bersaudara saat mereka memproduksi sebuah film pendek berdurasi 46 detik berjudul “*Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (*Workers Leaving the Lumière Factory*)”. Kakak-beradik Lumière adalah sosok yang memelopori industri film karena telah berhasil menemukan beberapa teknik dan alat yang digunakan dalam proses produksi seperti kamera, pemutar film, dan proyektor. Mereka dikenal juga sebagai orang pertama yang memutar film di depan publik pada 1895, yang kemudian jadi cikal bakal nonton film berbayar di seluruh dunia. Industri perfilman tentunya berutang banyak kepada mereka.

Film merupakan gabungan dari beberapa bidang seni yang telah ada sebelumnya (seni rupa, fotografi, sastra, teater, musik), dan bisa dibilang sebagai sebuah medium seni yang paling dangkal dari bidang seni lainnya karena

film tidak memerlukan interpretasi yang sangat mendalam dari para penonton untuk menikmatinya, apalagi film sudah tersaji dalam format pembabakan cerita yang sesuai dengan pakem sehingga penonton tinggal menonton saja apa yang disuguhkan.

Film adalah seni yang sangat bergantung kepada teknologi. Tanpa teknologi, ide cerita hanya akan jadi sebuah tulisan saja (naskah/skenario film), atau paling banter dijadikan naskah pertunjukan teater yang bisa dipentaskan tanpa bantuan teknologi (kamera, perekam suara, dan perangkat *editing*). Dalam perjalanannya, memang sudah begitu banyak perubahan yang terjadi dalam film. Perubahan dari seluloid ke digital sangat terasa sekali efeknya, baik secara material maupun biaya produksi, begitu pula kecepatan waktu dalam sebuah proses produksi film.

The Arrival of a Train, 1896

Perubahan dalam film juga kentara terasa secara psikologis. Sebelum era digital ini, untuk menjadi seorang sutradara film setidaknya seseorang harus melalui proses menjadi asisten sutradara terlebih dahulu, minimal dalam 20 judul produksi film. Saat ini semua begitu dimudahkan. Siapa pun bisa jadi sutradara tanpa mesti mengalami proses panjang. Apalagi dengan hadirnya Youtube yang melahirkan banyak *creator* yang tidak semuanya harus menjalani proses panjang dalam membuat karya film. Sekarang ini, asal ada kemauan, ada niat, pasti selalu ada jalan.

Perubahan lain yang sangat terasa adalah pada perilaku manusianya itu sendiri. Saat ini, kebanyakan dari lulusan sebuah institusi formal yang fokus di film (tidak semuanya, sih) begitu masuk ke dunia kerja/riil industri film tidak mau memulai belajar dari awal, tapi

ujug-ujug ingin langsung jadi sutradara. Menjamurnya prodi-prodi film/TV di beberapa kampus pun sepertinya tidak ditunjang dengan para pengajar yang cukup kompeten di bidang film, seakan-akan semua itu hanya dihadirkan untuk ikut meramaikan pertumbuhan pasar saja.

Perilaku pasar sejak era pandemi global memang "dipaksa" berubah. Dulu, bioskop adalah etalase utama kita untuk mengakses film-film panjang. Saat pandemi menyerang, OTT (*Over-the-Top*) muncul sebagai sebuah layanan langsung kepada konsumen, di mana penonton bisa memilih apa yang ingin ditontonnya. Penonton lebih dimanjakan, tidak didikte seperti sebelumnya, dan jadilah sebuah budaya terbaru dalam dunia *entertainment* sekarang. Bukan hanya perilaku masyarakat (konsumen) yang berubah, para *provider* pun berlomba-lomba meraih perhatian pasar lewat berbagai konten yang dihadirkan di masing-masing *platform*-nya, dan akhirnya lahirlah istilah "*Content is King*."

Demolition of a Wall, 1896

Beberapa waktu yang lalu, sempat ramai jadi perbincangan tentang kehadiran A.I. (*Artificial Intelligence*) yang dirasa begitu meresahkan bagi para pelaku dunia seni, khususnya di tanah air. Sebagaimana yang kita tahu, memang tidak bisa dielakkan lagi bahwa berkembangnya teknologi akan sangat membantu industri film. Keilmuannya pun akan terus berkembang, berbanding lurus dengan munculnya inovasi teknologi termutakhir. Namun, isu yang meresahkan itu setidaknya menyimpulkan betapa *insecure*-nya manusia pada kemajuan teknologi saat ini yang sayangnya tidak diimbangi dengan daya eksplorasi imajinasi yang seharusnya sudah menjadi satu paket dalam diri manusia itu sendiri sebagai sang seniman.

Para seniman sepertinya belum menyadari bahwa ketakutan-ketakutan yang hadir itu mereka tanggapi dengan sangat berlebihan. Mereka seharusnya ingat bahwa teknologi hanyalah *tools* dalam penciptaan karya. Elemen yang paling penting dalam berkarya adalah hadirnya "**RASA**", suatu variabel yang tidak mungkin dimiliki teknologi. Apa pun medium seni yang dihasilkan teknologi, atau secanggih apa pun teknologi seni bekerja, tidak akan ada yang bisa menggantikan rasa yang selalu bisa memberikan *ghiroh/soul* pada suatu karya. Itulah yang membuktikan bagaimana ciptaan Tuhan masih lebih agung daripada ciptaan manusia.

The Waterer Watered,1895

Majunya peradaban memang tidak bisa dielakkan, begitu pun dengan perubahannya. Maka dalam rangka menyambut bulan film nasional di Maret ini, mari berharap semoga para insan film tanah air bisa terus berubah secara positif dalam semua aspek.

Akhir kata, mengutip peribahasa Uganda Kuno yang berbunyi "*Kesempatan akan berbanding lurus dengan kesiapan*," maka dari itu siapkanlah diri menghadapi segala perubahan yang akan datang karena dengan begitu kemenangan pun ada di tangan.

....

Untuk lebih dekat lagi dengan Deden M. Sahid, seorang penggiat film dari kota kembang, juga berbagi informasi tentang program-program perfilman yang digelutinya, silakan terhubung di Instagram atau Facebook beliau.

BANDUNG FILM COMMISSION

BRAGA HERITAGE BANDUNG

SIMKURING

SINEMA KURILING

roman tiga puluh

Oleh Ai Diana

“*Sankyu*!” ujar Airi pada Megumi yang telah mengantarkannya sampai di dekat gerbang masuk hotel.

“Hmm,” jawab Megumi singkat sembari menerima helm yang dipakai kakaknya, lalu mengaitkannya. “Papa besok ke Jakarta, katanya mau mampir ke hotel dulu pagi-pagi sebelum ke kantor Kemenristek.”

“*O, gitu*? Jam berapa ke sini?”

“*Nggak* bilang *sih*. Cuma bilang pagi.”

“Oke *deh*, *makasih* ya sudah diantar berburu *arteess*, *ati-ati* pulangnya.”

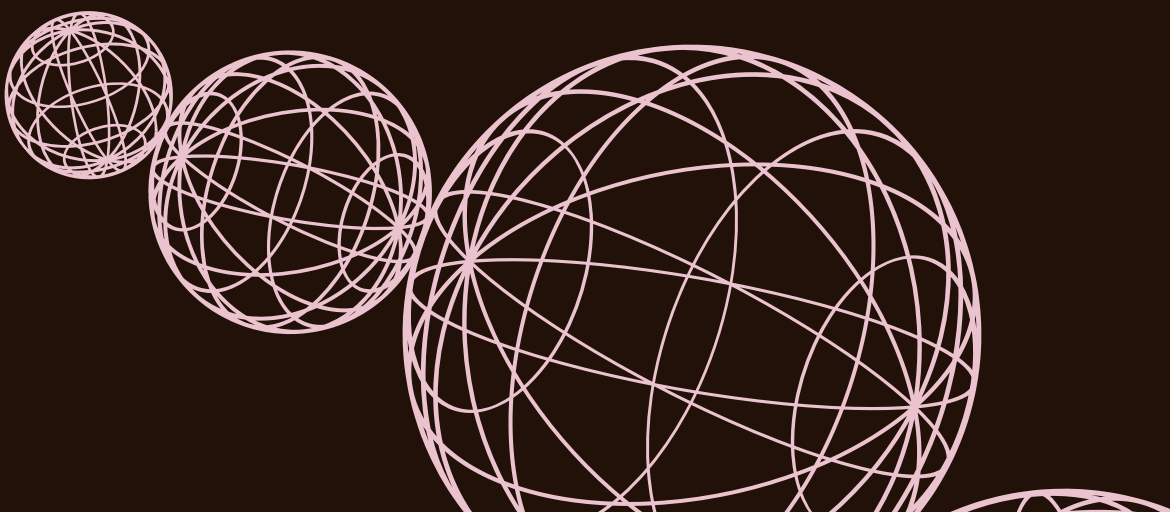
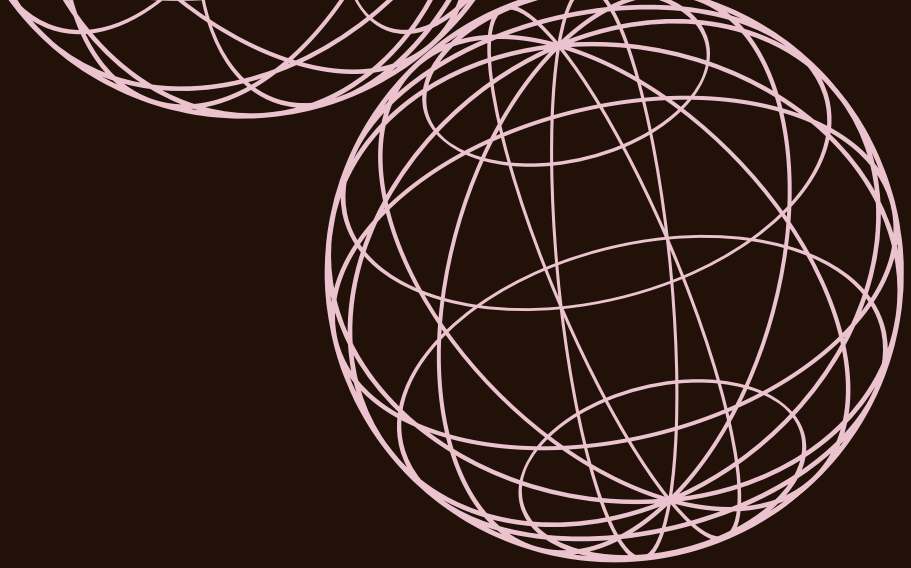
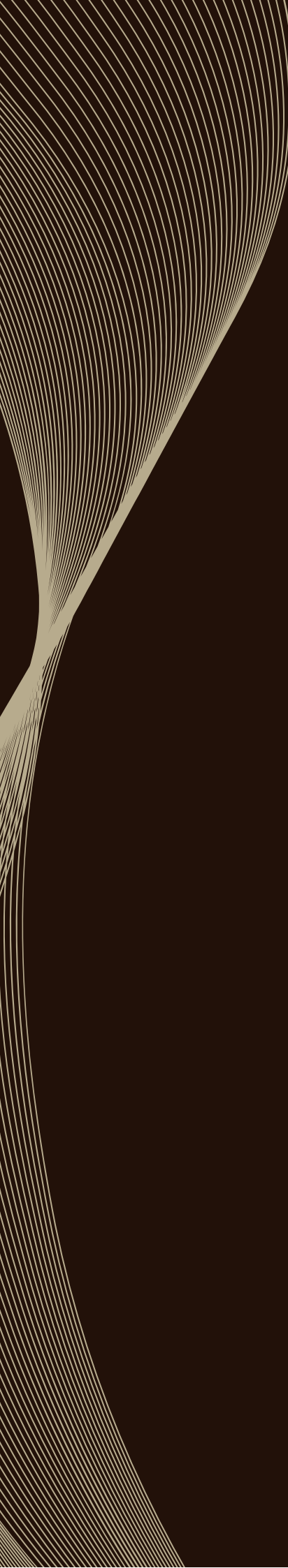
“*Iyee*, yang penting *nggak* keluar duit *aja*. Eh, besok tolong *ingetin* Papa buat transfer duit ke aku. Besok aku langsung ketemu di bandara, ya. *Bye*.”

Airi memandangi adiknya yang pergi berlalu dengan motornya lalu ia perlahan memasuki gedung hotel tempatnya menginap. Sesampainya di depan meja resepsionis, Airi menyampaikan pesan perihal rencana kedatangan ayahnya besok pagi. Selesai dari itu, dia kemudian naik ke kamarnya yang terletak di lantai 8, lantai kamar paling atas hotel.

Dibuka olehnya tirai jendela kamar tersebut. Dipandanginya awan di luar jendela. Setelah tiga hari menginap di hotel ini, entah mengapa baru sekarang suasana hotel memberikan ingatan pada kejadian beberapa tahun lampau, sesaat setelah ia berpisah dengan Sultan di Stasiun Tokyo.

Seharusnya perjalanannya saat itu menyenangkan, bersama Bayu yang telah merajut mimpi dan masa depan berdua. Besok adalah hari kenangannya. Kenangan saat laki-laki itu menyatakan cinta di bawah anggunnya sinar bulan purnama, tepat di taman kota lima tahun silam. Namun, liburan yang telah dirancang sempurna terpaksa harus pupus tatkala dua minggu sebelumnya mereka sepakat untuk memutuskan hubungan.

Airi membenci hubungan cinta jarak jauh, sementara Bayu tidak bisa membawa Airi masuk ke dalam lingkungan keluarganya yang ningrat.

Ketika layar notifikasi ponselnya menyala dan sebuah alarm pengingat akan hari ini tampil dengan jelas, hatinya berdebar-debar. Airi lupa menghapusnya, dan segera saja ponselnya dimatikan. Hari itu rasanya kosong. Hampa. Airi merasa ingin lari saja ke puncak Gunung Fuji, atau ke dalam Hutan Aokigahara, menyendiri. Tapi ia seorang penakut sejati. Yang bisa dilakukannya adalah menyendiri di tengah keramaian kota.

Masih jelas dalam ingatan Airi saat jam menunjukkan pukul setengah tiga sore. Bergegas ditariknya *coat* panjang warna coklat miliknya, lalu ia keluar kamar dan pergi menuju tempat yang harus ia datangi sebelum malam menyapa, Tokyo Tower. Ia berangkat ke Stasiun Daimon melalui Asakusa Line. Setelah sampai, Airi lantas memilih berjalan kaki saja, menikmati kesendiriannya di tengah beberapa turis asing yang berjalan bergerombol dan tampaknya bergerak menuju ke tempat yang sama.

Matahari mulai tenggelam dan angin kencang pun bertiup. Seketika Airi merasakan sensasi sisa musim panas yang perlahan memudar, berganti sejuk yang mendinginkan udara. Ia merapatkan *coat*-nya sambil terus berjalan.

Ponselnya menyala. Sebuah panggilan atas nama Luna membuatnya segera menjawab. Luna memintanya untuk mengecek pesan baru di dalam grup organisasi. Setelah mengiyakan dan menutup panggilan, Airi lantas mengecek pesan yang masuk. Percakapan dalam grup organisasi itu memang sedang sibuk-sibuknya dan itu membangkitkan sedikit perasaan bersalah Airi terhadap rekannya yang lain. Namun saat ini ia juga tak bisa berbuat banyak. Pikirannya sedang tak ingin diganggu pekerjaan, apalagi yang menyangkut desain, karena entah mengapa kreativitasnya seperti sedang menguap bersama asanya yang pupus.

Dimasukkan kedua tangannya ke dalam saku *coat*. Dipandanginya dari luar patung-patung biksu kecil yang diberi pakaian warna-warni. Lalu ia tersenyum sendiri dan lanjut berjalan mengikuti arus pelancong yang mengarah ke tempat yang sama. Berbagai bahasa lewat ke telinganya begitu saja. Tanpa sadar dirinya sudah berada di depan Tokyo Tower. Diarahkan kepalanya ke puncak untuk beberapa saat. Ia mengambil langkah mendekat.

Tanpa sadar Airi sudah sampai pada ketinggian 150 meter di menara. Seharusnya ia bertemu Bayu di tempat ini, pada jam ini, saat langit Tokyo memancarkan semburat jingga khas senja dan kilauan lampu kota bak lautan berlian. Tapi Airi hanya duduk di dekat kotak pos yang berbentuk Tokyo Tower, menyaksikan para pelancong asing asyik mengirim harapan melalui kotak tersebut. Alam bawah sadarnya masih mengharap Bayu akan datang. Airi menunggu datangnya sebuah keajaiban dalam bentuk kejutan manis. Namun hingga malam menyapanya di tempat yang sama, harapannya kembali pupus.

Dadanya terasa penat menyadari kebodohannya sendiri. Tiba-tiba rasa benci kembali menyerangnya. Airi benci dengan sifat Bayu yang selalu menyamakan kehidupan di Jepang dengan kehidupannya di Indonesia. Bayu selalu menggampangkan. Airi juga sudah bosan keluhannya tak pernah ditanggapi dengan serius. Yang lebih menyedihkan lagi adalah Bayu tidak berada di pihaknya ketika hubungan mereka ditentang oleh pihak keluarga Bayu.

Bayu hanyalah satu dari sejumlah pikiran yang menghantui Airi. Selama ini ia selalu bungkam. Kesalahannya di masa lalu yang bercerita pada temannya yang berujung pengkhianatan membuatnya menjadi pribadi yang cenderung tertutup pada orang-orang yang mengenalnya. Tak terasa Airi sudah berada di ruang puncak, tepat di depan gerbang berbentuk huruf V yang memantulkan bayangan dari berbagai penjuru. Airi melihat ada bayangan seseorang muncul di belakang lewat pantulan fragmen gerbang V itu, lalu dipalingkan kepalanya ke belakang.

"*Uhm*, hai," sapa orang itu.

"Hei," balas Airi sambil mengerutkan dahinya dan tersenyum heran.

"Bukan maksud aku *ngikutin* kamu, tapi, kebetulan kita punya tujuan yang sama," katanya sambil tersenyum canggung kepada orang yang baru dikenalnya hari ini.

"Dari kapan, Mas Sultan?"

"Sejak di kereta *subway*. Kita satu gerbong"

"Oh, wow! *Seriously*? *Duh*, maaf banget, Mas, saya *nggak ngeh* kalau ada Mas Sultan tadi," kata Airi seraya kaget.

"*Nggak* apa-apa, Mbak. Saya paham. Saya lihat juga Mbak sepertinya sedang ingin sendiri tadi, jadi sengaja saya biarkan. Tapi, karena sekarang Mbak sudah melihat saya, tidak elok rasanya kalau saya tidak menyapa."

"*That's a sweet of you*, Mas Sultan," kata Airi sambil tersenyum.

"Butuh teman jalan atau lagi mau sendirian? Kalau butuh teman, saya dengan tanpa malu menawarkan diri untuk menemani, lho, Mbak. Ternyata jalan sendirian di negeri orang dengan bahasa dan huruf yang bukan alfabet itu susah juga, ya," kata Sultan yang disambung dengan kelakar khasnya.

Airi terbahak mendengar perkataan Sultan. "Boleh, sudah keliling?"

"Sudah tadi, sudah dapat banyak foto juga. Termasuk foto Mbak yang sedang duduk termenung di dekat kotak pos."

"*Heh*!!!" Airi terbelalak mendengarnya, tapi itu justru membuat Sultan tertawa.

"Bercanda, Mbak."

"Huh ... kirain Mas Sultan beneran motret saya."

Sultan tersenyum memamerkan deretan giginya yang rapi, membuat Airi langsung merasa salah tingkah.

"Makan *yuk*, Mas. Saya belum makan, nih. Lapar."

"Boleh, Mbak. Makan di mana? Eh, tapi Mbak *nggak* mau *liat-liat* pemandangan di sini dulu *gitu*?"

"*Nggak* usah, saya sudah cukup sering berkunjung ke sini kok," kata Airi sambil menepuk tangan Sultan, tanda untuk mengikutinya.

Sultan menuruti langkah Airi yang membawanya turun ke lantai 2, tepat di depan restoran burger ternama.

Setelah memesan *set* burger daging sapi dan menerimanya, Airi mengambil kursi di dekat jendela yang menghadap ke luar. Airi melahap burgernya dengan tatapan kosong ke arah luar jendela. Untuk sesaat Sultan terdiam, namun kemudian ia putuskan untuk memecah keheningan.

“Lagi mendung, ya?”

“*He-eh*, mau hujan mungkin,” jawab Airi sekenanya.

“Tapi bulan dan bintangnya tampak jelas dari jendela. Masak sih mau hujan? Mendungnya di pikiran kamu sepertinya.”

Airi menghentikan kunyahanya, lalu tersenyum menyadari kebodohannya sendiri.

“Sedang mendung, *kan*?”

Airi menganggukkan kepalanya, mengamini pertanyaan Sultan, “Ya … sedang mendung, tapi *nggak* bisa turun hujan lagi.”

“Hmm, karena awannya sudah tersapu angin atau karena sudah terlalu banyak hujan yang diturunkan?”

“Keduanya barangkali. Entahlah. Mungkin ini yang dinamakan mati rasa?”

Sultan menggeleng, “Bukan, kalau mati rasa itu *nggak* mungkin masih mendung.”

“Lalu, yang bagaimana?”

“*Are you happy*?”

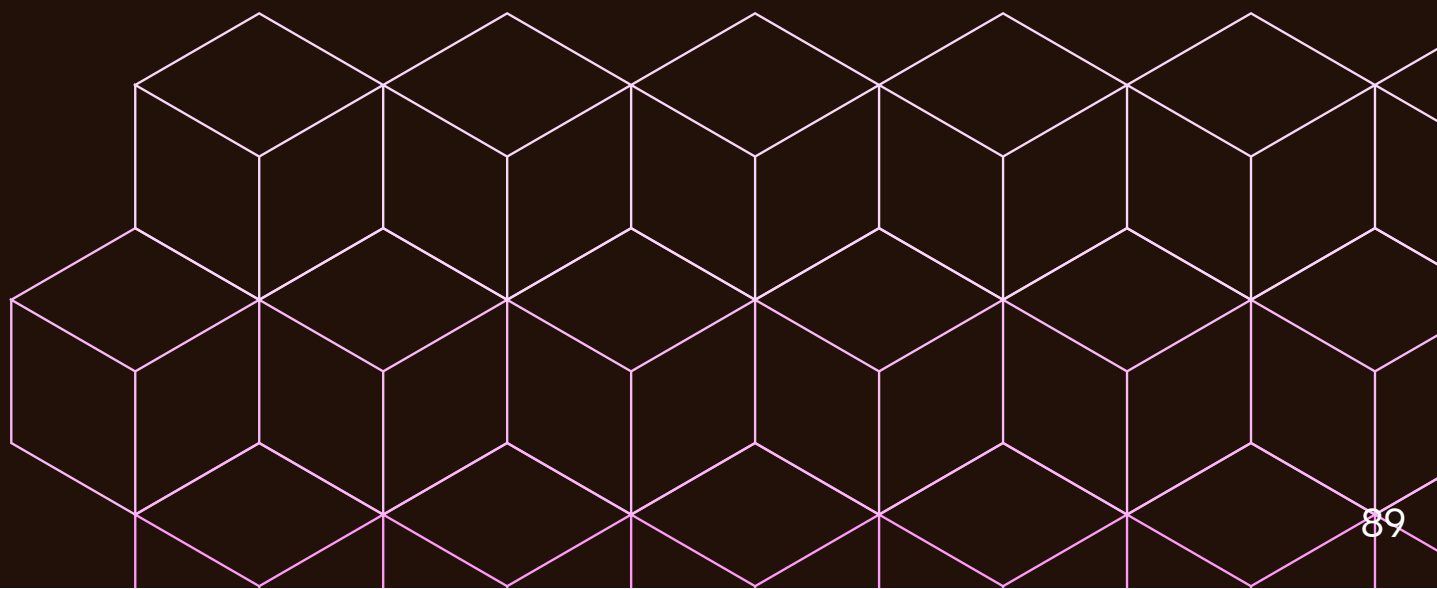
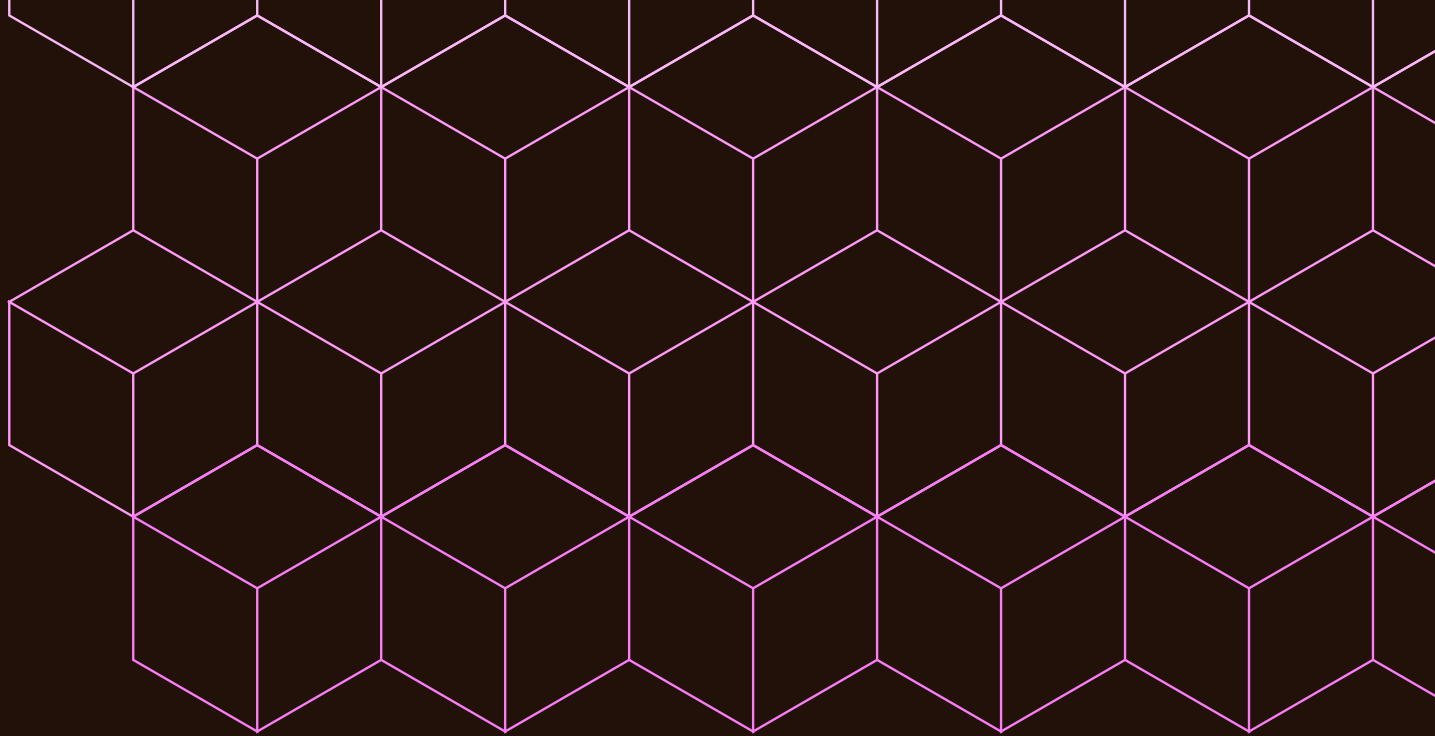
Airi terdiam. Terkejut dengan satu pertanyaan sederhana yang terlontar dari mulut sang idola. Itu adalah pertanyaan yang sebetulnya tak pernah Airi dapatkan dari siapa pun.

“*Are you happy now*?” Tanya Sultan mengulangi, memecah kekosongan pikiran Airi.

Namun Airi tak segera menjawabnya. Ia hanya tersenyum kecil dengan tatapan mata yang nanar. Ada getir yang tersirat, yang membuat Sultan ingin menyelami lebih dalam tentang cerita dari sosok teman barunya ini.

“*Now*? Ya … *a little. Maybe. I’m not sure*.”

“Kamu *nggak* yakin kalau dirimu *happy* sekarang*? Why*?”

Airi menghela napas panjang. “Mas tahu, saya itu sempat jadi penggemar Mas waktu masih kuliah S-1. Lagu-lagu Mas Sultan itu menemani saya di kala senang atau sedih. Saya buat *playlist* khusus semua lagu Mas di Winamp.”

Sultan terkekeh mendengar nama Winamp disebut, “Ya … Ya … nostalgia sekali, ya.”

“Saya *nggak* punya laptop, Mas. Jadi itu masih pakai komputer rakitan. Masih Pentium III, padahal teman lain sudah *dual core*,” Airi terkekeh mengingatnya.

“Lalu, apa hubungannya dengan hari ini?” Selidik Sultan yang takut pembicaraannya akan teralihkan. Sekali lagi, Airi menghela napas berat. Untuk sesaat Sultan merasa bersalah karena seakan memaksanya membongkar semua isi hatinya. Namun, ketika Sultan hendak berkata agar Airi tak perlu menjawabnya dan lebih baik membahas yang lain, Airi malah lebih dulu menjawabnya.

“Hari ini saya bahagia karena akhirnya bisa bertemu Mas Sultan lagi daripada cuma nonton konser atau ikut *meet and greet* berbayar. Bisa *ngobrol* lama, ditraktir lagi. *Am I happy now? Yes, I am*. Tapi, hari ini seharusnya saya tidak duduk di sini makan burger berdua dengan Mas Sultan. Seharusnya saya duduk di restoran teppanyaki menikmati wagyu bersama dengan ...” Airi tercekat, tak bisa meneruskan kalimatnya.

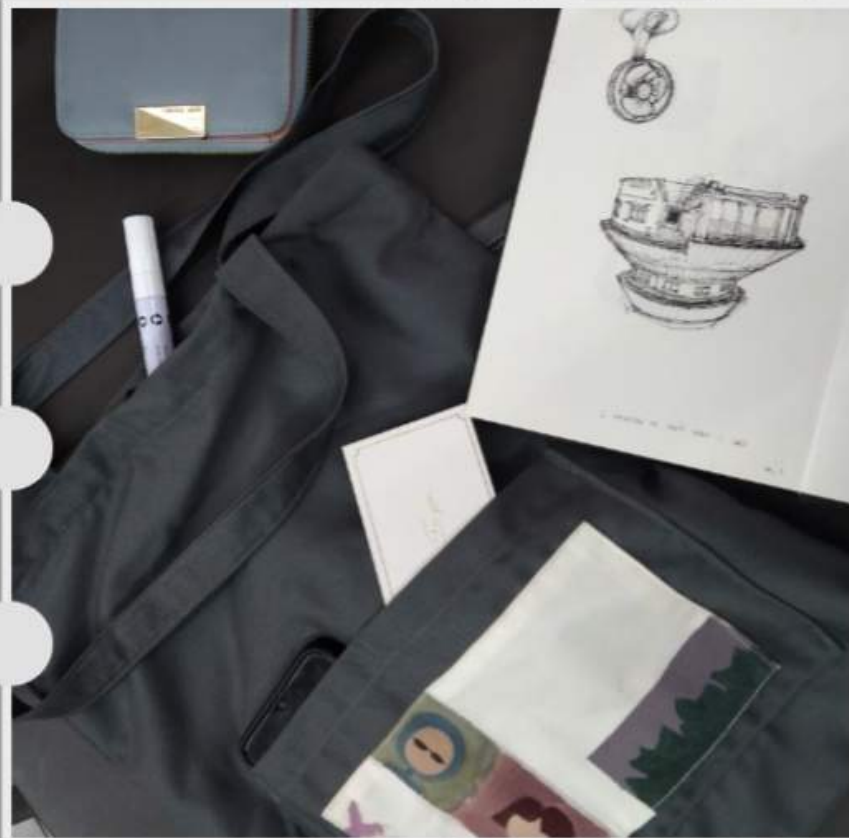
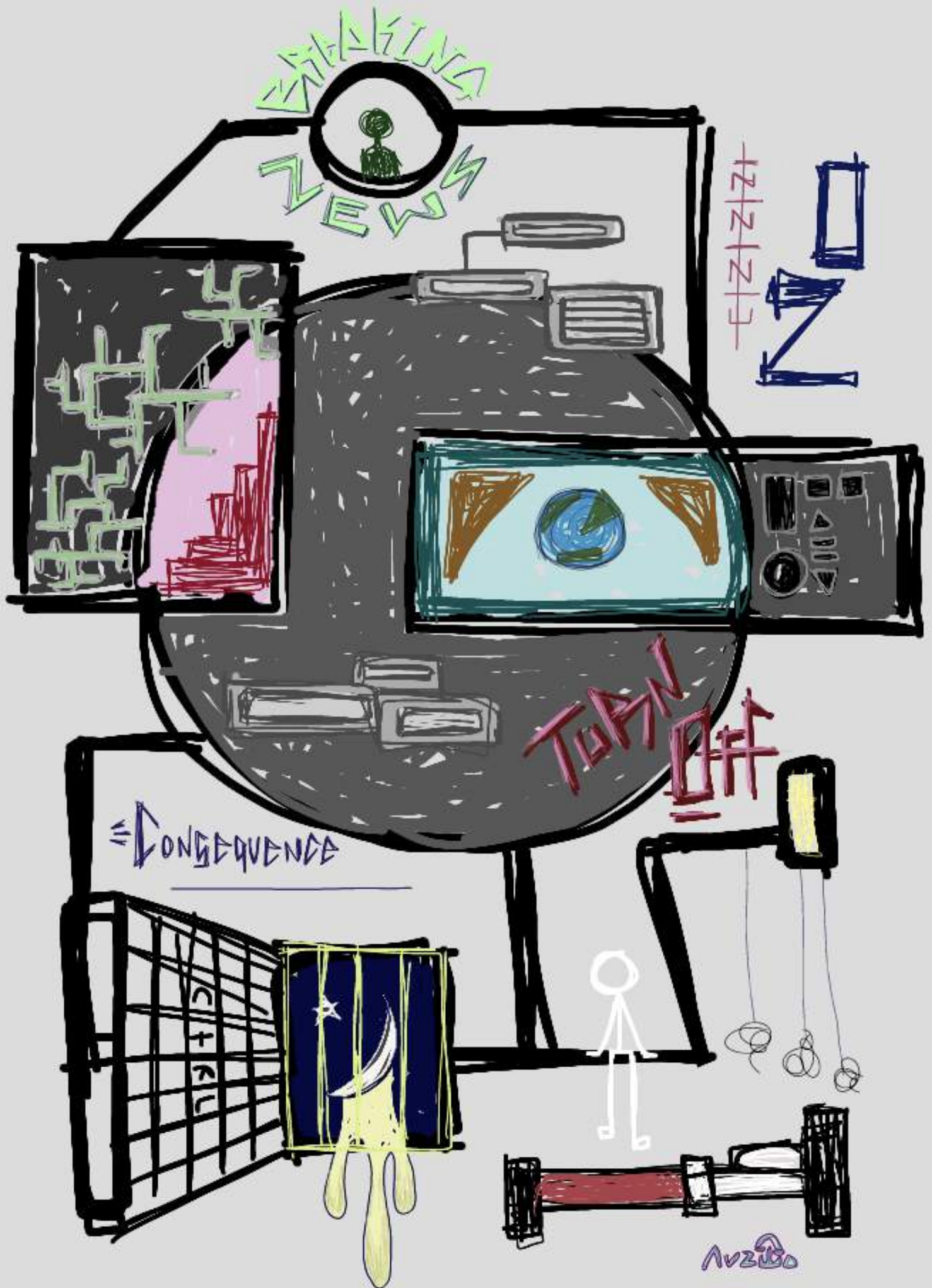
“Mantan?” tanya Sultan hati-hati.

Airi mengangguk lemah. Sultan ingat pembicaraan di kereta. Airi sempat bilang bahwa dia baru saja putus dua minggu sebelumnya. Perasaan bersalah pun menyerang Sultan seketika.

“Maaf … aku tidak berniat mengorek luka …”

“*U-ung*.” Airi menggeleng, “*Nggak* apa, Mas. Sudah takdirnya seperti itu. Saya sendiri juga sudah lelah berjuang untuk bahagia.”

bersambung

Kunjungi juga blog Red Momiji dan akun Wattpad @red_momiji untuk membaca tulisan Ai Diana yang lainnya, atau kunjungi juga halaman Youtube Ai Diana untuk menyaksikan perbincangan seputar beasiswa dan dunia akademia.

snailirve
ARTS
LOVE
ART
TOTE
BAG
By. Evrilia NS
Rp60.000
shopee.co.id/snailirve

BREAKING
NEWS
TURN OFF
Consequence

melomaniac

Evolusi Musik K-Indie dan K-Pop

Oleh Sara Yosania Putri

Tulisan tentang musik *indie* Korea ini bertujuan untuk membantu para pembaca sekalian menyelami keragaman musik yang sangat besar di Korea Selatan karena memang ada banyak band menarik dan keren yang memainkan berbagai jenis musik di sana.

Kebanyakan anak-anak muda sekarang pastinya jauh lebih familier dengan musik K-pop, padahal musik *indie* Korea juga ternyata tidak kalah menariknya. Jika K-pop seringkali identik dengan citra komersial yang menargetkan audiens tertentu, musik K-indie lebih menekankan pada pesan otentik dari para musisinya.

Gerakan *indie* di Korea sebenarnya tidak hanya berkembang di wilayah Hongdae saja tapi juga di beberapa daerah lainnya, di antaranya:

Foto: Unsplash/Nardly

Foto: Unsplash/Sean Lee

Sinchon (신촌)

Musik *underground* dan budaya mahasiswa mulai tumbuh di Sinchon—sebuah distrik universitas di Seoul—terutama selama dekade 1970-an dan 1980-an.

Para remaja kerap berkumpul dan memainkan musik ala mereka di daerah yang bisa dibilang sebagai pusatnya anak muda paling ceria di Seoul itu. Seiring waktu, mereka pun menginspirasi para musisi pendatang baru yang tidak hanya bermain tetapi juga merekam dan mendistribusikan musik mereka secara independen.

Generasi pertama musik *indie* Korea dimulai pada pertengahan 1990-an. Ada beberapa musisi yang memainkan berbagai jenis musik yang tergolong baru, di luar musik *dance* atau balada yang merupakan aliran musik *mainstream* saat itu. Kebanyakan mereka terinspirasi oleh genre *alternative*, *heavy metal*, dan *punk rock* yang datang dari luar negeri.

Anak-anak muda ini kerap berkumpul, bertukar referensi musik, lalu membentuk band sesuai ideologi bermusik mereka, lalu tampil *live* di beberapa klub di Hongdae yang selalu terbuka memberikan mereka kesempatan *manggung*.

Gwanak (관악)

Gwanak merupakan kawasan kelas pekerja di Seoul bagian selatan yang juga punya peran penting dalam perkembangan musik *indie* Korea. Daerah ini telah sukses melahirkan artis-artis berbakat seperti Kim Namhun dan Chang Kiha, yang merupakan anggota Nunco Band.

Di sini aktivisme mahasiswa, protes politik, dan musik adalah elemen kunci dari budaya massa yang berkembang sejak tahun 1990-an. Awal dekade 2000-an, Gwanak bisa dibilang sebagai pusat eksperimen gaya musik anak muda, termasuk lewat perpaduan genre folk dan rock yang menjadi tonggak penting dalam sejarah musik populer Korea. Pada tahun 2004 label *indie* Boongaboonga Records (BGBG) didirikan sebagai manifestasi dari gerakan musik anak muda di Gwanak.

Jika kalian bosan dengan musik K-pop, mungkin memang sudah saatnya harus mencoba mendengar musik K-indie. Banyak yang tidak sadar bahwa mereka juga sangat populer di Korea, beberapa di antaranya bahkan sering mengisi *soundtrack* film atau serial K-drama.

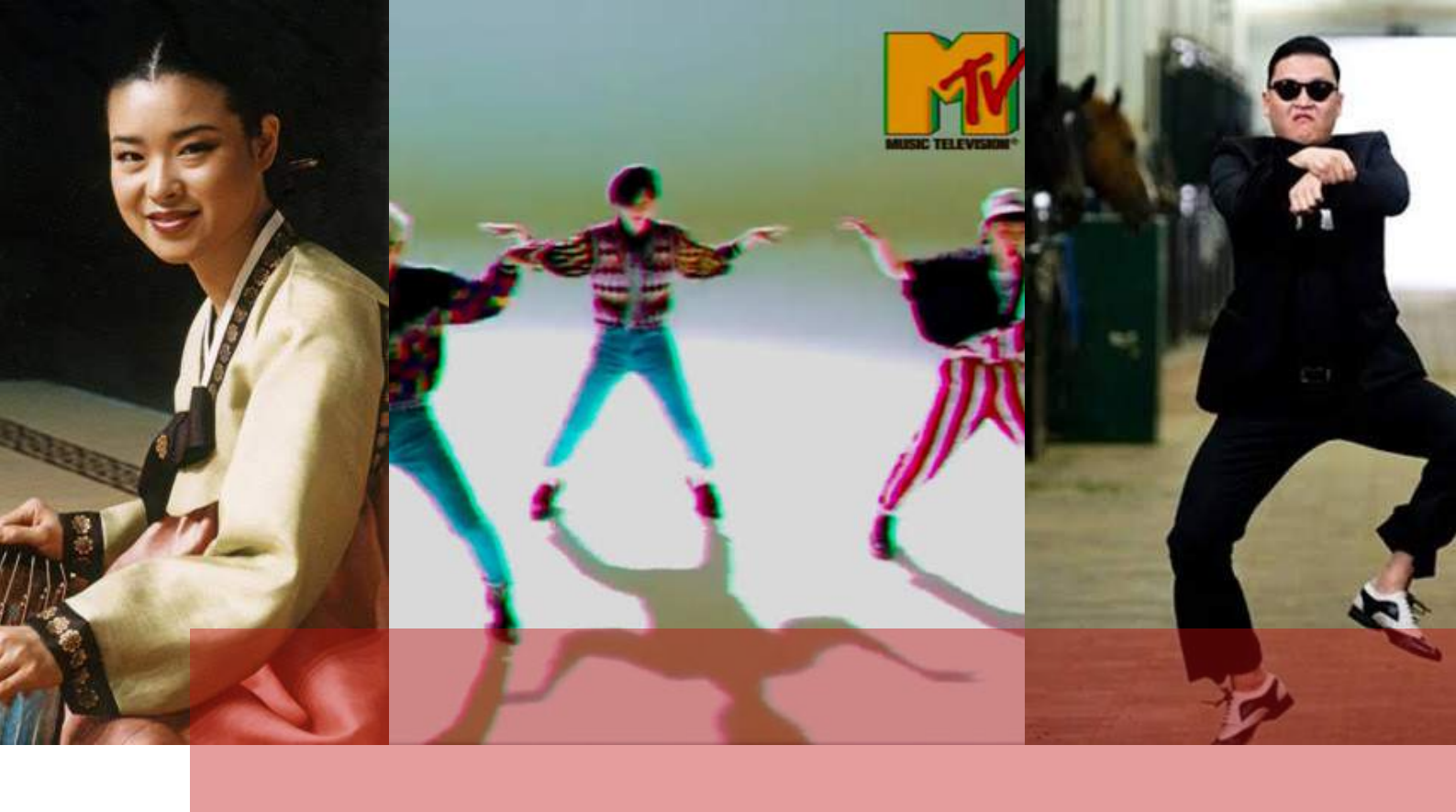
Menurut laporan Katadata Insight Center (KIC), dari 1.989 orang yang disurvei, sebanyak 11,6% di antaranya menyukai K-indie loh. Setelah ini, saya coba sebutkan dua contoh musisi K-indie.

Foto: Unsplash/Sftlght

10cm awalnya merupakan duo yang beranggotakan Kwon Jung Yeol dan Yoon Cheol-jong, tapi sekarang Yoon Cheol-jong sudah keluar. Suara Kwon Jung Yeol sangat khas dan sudah banyak menyanyikan *original soundtrack* (OST) untuk K-Drama seperti "*Lean on Me*" (OST. *Hotel Del Luna*), "*My Eyes*" (OST. *Goblin*), *"But It's Destiny"* (OST. *Crash Landing on You*), dan *"If You Come to Me*" (OST. *Woman with a Suitcase*). Selain itu, lagu-lagu 10cm konon banyak juga di-*request* di radio untuk dipersembahkan kepada para mantan kekasih, terutama lagunya yang berjudul "*What's the Spring??*" (십센치 - '봄이 좋냐??)

Di tengah banyaknya grup K-pop yang melakukan *comeback* dan lagunya langsung merajai *chart* musik lokal Korea, ada satu nama unik yang menyempil di antara nama besar BTS, BLACKPINK, dan TWICE, yaitu Jannabi.

Jannabi (잔나비) adalah band *indie* rock Korea Selatan yang dibentuk pada tahun 2012 dan memulai debutnya pada tahun 2014 di bawah label rekaman independen Peponi Music. Terdiri dari vokalis Choi Jung-hoon dan gitaris Kim Do-hyung, berikut para personil lain seperti Jang Kyung Joon, Yoo Young Hyun, dan Yoon Kyul.

Jannabi mencapai kesuksesan komersial pada tahun 2019 lewat album *Legend* bersama *single* "*For Lovers Who Hesitate*". Gaya penampilan Jannabi terkenal sangat *retro*, begitu pula atmosfer dalam lagu-lagunya.

Sejak awal peradaban manusia, musik terus berevolusi sebagai bagian integral dari gaya hidup. Apa pun jenis atau genrenya, orang selalu terikat oleh musik yang sesuai dengan preferensi pribadi masing-masing.

Evolusi musik adalah hasil dari proses seleksi alamiah pada berbagai tingkatan: di dalam individu (produsen), di antara individu (konsumen), dan juga di antara kelompok (jaringan sosial konsumen). Charles Darwin bahkan percaya bahwa ekspresi musik, sebagai ekspresi manusia yang sifatnya universal, merupakan ciri seleksi alam yang terkait dengan fungsi komunikatif juga seksual kita.

Sebagai produk budaya dunia, musik sangat beragam. Musik ditransmisikan dari satu musisi ke musisi lain dan sering pula dimodifikasi bentuk-bentuknya, oleh karena itu keragaman pun muncul dari setiap turunannya persis seperti modifikasi yang terjadi dalam pembentukan keragaman makhluk hidup, bahasa, dan artefak budaya lainnya.

Bagaimana musik berevolusi dengan manusia?

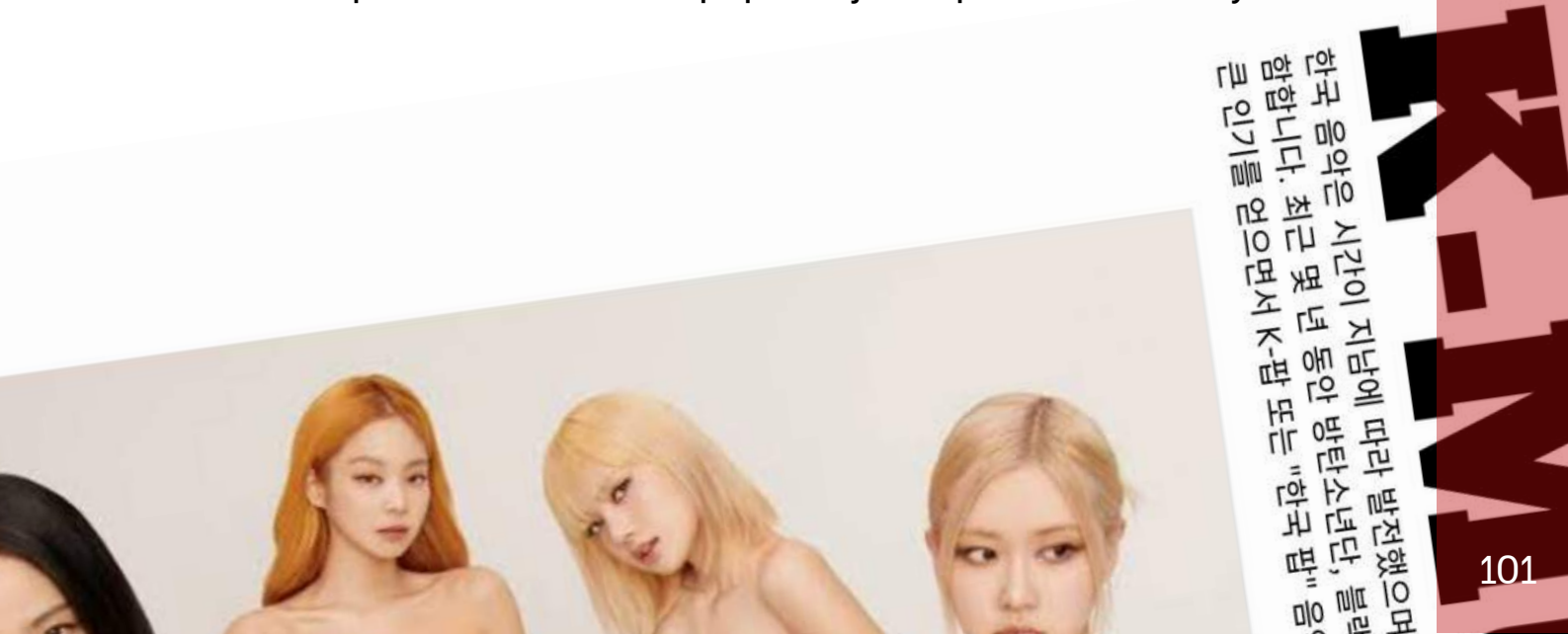
Nenek moyang kita mungkin pertama kali menciptakan irama musik dengan cara bertepuk tangan. Bahkan, mereka bisa jadi menganggap kedua telapak tangan mereka sebagai instrumen musik, sebelum seseorang mulai memukul batu atau tongkat untuk berekspresi.

Kita tahu bahwa musik memang sudah tua, dan mungkin sudah terbentuk sejak manusia memasuki proses evolusi pertamanya. Kemudian seiring waktu, muncul banyak bentuk ekspresi lain dalam bermusik, salah satunya tarian. Entah apakah penari pertama yang menciptakan iringan musik, atau justru musiklah yang menyebabkan orang bergerak berirama, yang jelas, ini semakin menguatkan fungsi musik sebagai hiburan, baik yang sifatnya personal atau komunal.

Tarian koreografi K-pop atau *anmu* (안무) sering menyertakan apa yang disebut "*point dance*", yang mengacu pada bentuk tarian yang terdiri dari *hooking* dan gerakan berulang, yang disesuaikan dengan makna atau karakteristik dalam lirik lagu yang dibawakan.

Tarian pada K-pop itu sangat penting terutama setelah meluasnya penggunaan media sosial di awal 2010-an yang membawa unsur viralitas K-pop ke dunia luar. Akibatnya, melalui koreografi pula basis penggemar dapat terhubung dengan idola K-pop di level yang baru.

Kira-kira seperti itulah musik K-pop menjalani proses evolusinya.

한국 음악은 시간이 지남에 따라
함합니다. 최근 몇 년 동안 방탄소
큰 인기를 얻으면서 K-팝 또는 "

Berapa banyak generasi K-pop yang telah berlalu?

Generasi 1 (1991-2002): Seo Taiji and Boys, H.O.T., Sechskies, S.E.S, Shinhwa, Fin. K.L, G.O.D.

Generasi 2 (2004-2007): Super Junior, BIGBANG, 2PM, 2NE1, SHINee, Girls Generation,dll.

Generasi 3 (2011-2016): BTS, Blackpink, EXO, Twice, Red Velvet, WINNER, GOT7, dll.

Generasi 4 (2017-sekarang): Stray Kids, TXT, TREASURE, ITZY, Aespa, New Jeans, Le Serafim, dll.

Music video (MV) K-pop selalu mementingkan nilai estetika dalam *hallyu*, atau yang juga dikenal sebagai "Gelombang Korea". Tentunya estetika yang ditampilkan berpusat di sekitar budaya populer Korea Selatan. Selain itu, estetika dalam *hallyu* pun sering bertumpu pada grup band yang terdiri dari *kkotminam* (*flower boys*), atau personel lelaki berparas "cantik" yang diibaratkan seperti bunga.

Busana idola K-pop ditata oleh penata busana khusus dan setiap panggung dirancang spesial mengikuti lagu dan konsep grup yang tampil. Orang-orang di belakang layar ini mengambil inspirasi dari hampir setiap estetika mode yang berlaku.

Mengapa kita perlu mengetahui evolusi musik?

Musik merupakan bahasa budaya. Namun, setiap budaya dan masyarakat pasti memiliki gaya musiknya sendiri. Orang Korea misalnya, menggunakan musik untuk mengekspresikan emosi mereka. Ketika kita mempelajari musik dari masa lalu dan masa sekarang, ini memberi kita petunjuk besar tentang seperti apa bentuk kehidupan dan perilaku kelompok masyarakat yang diwakili oleh era musik tersebut.

Evolusi musik telah menempuh jarak yang sangat jauh dan pasti masih ada jalan baru yang bisa dilewati di depan sana, termasuk oleh K-Pop.

Bagaimana musik K-pop akan berkembang di masa depan?

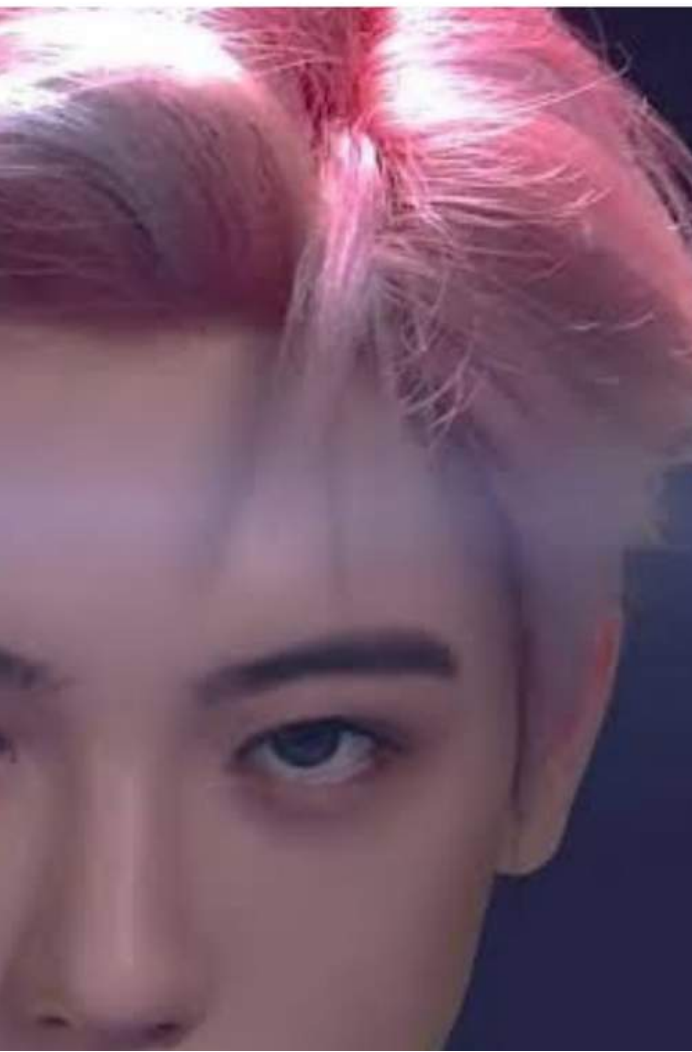
Masa depan musik kemungkinan besar akan mengikuti tren yang sama seperti yang kita lihat dalam perkembangan teknologi modern. Hal ini mungkin bisa menimbulkan masalah sosial tapi sekaligus juga keuntungan bagi agensi atau perusahaan musik K-pop. Idola K-pop mungkin akan menjadi semakin berbasis komputer dan *artificial intelligence* (A.I.). Saya pernah menonton MV grup K-pop yang idolanya berbasis A.I. seperti Saejin dari SUPERKIND, Naevis Aespa, Han YuA dari YG Entertainment, dan grup Eternity.

Saya juga yakin bakal banyak bermunculan agensi-agensi di Korea Selatan yang mengembangkan industri berbasis teknologi mutakhir untuk musik, drama, dan hiburan di masa depan nanti.

Apakah K-Indie tidak seberkembang K-POP?

Tentunya musik *indie* di Korea juga akan sama berkembangnya dengan K-pop. K-indie punya musisi berbasis A.I. juga. Contohnya Rozy, *influencer* A.I. pertama di Korea yang dirancang oleh pembuat konten Sidus Studio X ketika memulai karier barunya sebagai penyanyi. Ia pernah tampil membawakan lagu yang diproduksi Jung Jae-won dari band Vanilla Acoustic, yang juga berada di balik suksesnya lagu-lagu band *indie* BOL4. Rozy merilia album pertama berjudul *Who Am I* yang cukup menarik perhatian para kritikus dan penggemar musik populer Korea.

IUSIC

전했으며 팝, 힙합, R&B 및 록과 같은 다양한 장르를 포
단, 블랙핑크, 엑소, 레드벨벳과 같은 소년 소녀 그룹이
팝" 음악이 전 세계적으로 큰 인기를 끌었습니다.

Tentu saja masih banyak lagi tulisan mengenai musik Korea dari Sara Yosania lainnya. Kawan-kawan bisa ikuti akun Instagram dan Quoranya. Dukung juga semua tulisannya lewat tautan berikut : sarayosania8.

THE OTHER TRUTH

TEORI EVOLUSI:

"Anak Tiri" dalam Pendidikan Biologi Indonesia?

Oleh Emha Daffa

Sepanjang sejarah manusia mengenal sains, manusia telah merumuskan berbagai teori dan hukum ilmiah yang didasarkan pada pengamatan empirik. Teori-teori ilmiah selalu mendapat pengujian beruntun dari berbagai arah dan pihak sebelum akhirnya dapat disepakati dan diaplikasikan. Beberapa teori hanya membutuhkan waktu singkat untuk bisa diterima, sementara beberapa teori lainnya butuh berdekade-dekade agar bisa diterima masyarakat, khususnya kalangan nonakademik. Dan saya rasa, tidak ada teori ilmiah yang lebih menimbulkan polemik daripada teori evolusi.

Ketika kita membicarakan teori evolusi dengan orang-orang di sekitar kita, definisi “*manusia berasal dari monyet/kera*” masih sangat melekat pada teori ini. Jawaban ini bisa berasal dari mana saja, mulai dari pengangguran yang rajin *scrolling* media sosial hingga dosen perguruan tinggi.

Apakah teori evolusi memang secara gamblang menyatakan bahwa manusia berasal dari kera?

Well, sebenarnya tidak juga.

Teori evolusi pada dasarnya menyatakan bahwa suatu populasi makhluk hidup bisa berbeda dari populasi awalnya karena adanya perubahan materi genetik (mutasi) yang kemudian terseleksi oleh alam. Hasil seleksi alam ini akan mengunggulkan individu yang mempunyai mutasi menguntungkan, sehingga individu yang unggul ini punya kesempatan lebih besar untuk bereproduksi dan meneruskan sifat unggulnya ini. Sifat unggul ini dapat diteruskan dan diakumulasikan hingga seluruh populasi mempunyainya. Setelah melalui berbagai mekanisme dan kurun waktu yang relatif lama, populasi baru ini bisa cukup berbeda dari populasi awalnya sehingga tidak lagi mampu kawin dengan populasi awal; spesiasi (pembentukan spesies baru) telah terjadi.

“Kitab suci” teori evolusi, *Origin of Species* karya Charles Darwin yang diterbitkan tahun 1859, tidak pernah menyatakan dengan gamblang bahwa manusia berasal dari kera. Isi *Origin of Species* semata-mata adalah bukti-bukti yang melandasi Darwin dalam mengemukakan teori evolusi, terutama variasi yang ada pada makhluk hidup dan

perjuangan setiap spesies untuk sintas dan meneruskan keturunan. Darwin bahkan menyebutkan bagaimana cara memfalsifikasi (menyalahkan) teorinya. Meski, hingga kini, belum pernah ada bukti ilmiah yang bertentangan dengan teorinya.

Lalu, mengapa banyak orang menyalahartikan teori ini jadi sebatas kera yang bertransformasi menjadi manusia?

Salah satu penyebab utamanya adalah miskonsepsi mengenai teori evolusi di sekolah, baik yang berasal dari guru maupun yang berasal dari buku yang digunakan sebagai sumber belajar. Miskonsepsi yang lain juga berasal dari luar sekolah, seperti media yang menyebarkan berita hoaks dan masyarakat yang latah meneruskan apa yang mereka baca sekilas tanpa mencari tahu kebenaran aslinya.

Miskonsepsi ini bisa menumbuhkan prakonsepsi yang salah terhadap teori evolusi. Orang-orang sudah terlanjur menganggap teori evolusi sebagai kera yang berubah menjadi manusia, dan memilih menutup mata akan kebenaran yang sesungguhnya. Teori evolusi juga dianggap bertentangan dengan agama—terutama agama samawi—sehingga dianggap tidak apa-apa jika pembelajarannya dilewatkan. Tindakan ini tentunya semakin menutup gerbang bagi masuknya pengertian yang benar tentang teori evolusi dan posisinya dalam sains.

Padahal, teori evolusi mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam biologi. Peran krusial teori evolusi dinyatakan di esai tahun 1973 oleh seorang ahli biologi Rusia-Amerika, Theodosius Dobzhansky: "*Nothing in biology makes sense except in the light of evolution*". Teori evolusi adalah penyebab mengapa kehidupan biologis dapat berjalan seperti yang kita ketahui sekarang. Lebih kontrasnya lagi, teori yang

enggan dipelajari yang muncul di kurikulum Biologi SMA kelas XII ini merupakan teori yang secara luas sudah disepakati dalam konsensus sains modern.

Alih-alih membongkar dan meluruskan miskonsepsi, tidak sedikit buku sekolah maupun guru Biologi yang berusaha mengganti posisi teori evolusi dengan "teori" tandingan yang lain, misalnya kreasionisme (*intelligent design*). Kreasionisme berpendapat bahwa setiap makhluk hidup diciptakan dengan bentuk yang ada saat ini oleh entitas mahakuasa tanpa melalui proses perubahan.

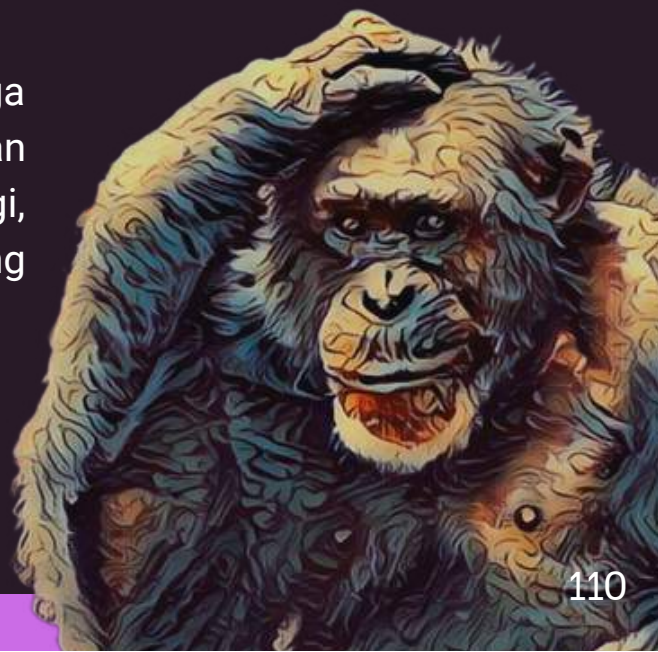
Pada dasarnya, kreasionisme ini hanya modifikasi dari klaim penciptaan yang terdapat di kitab-kitab suci, sehingga bisa dibilang tidak ada bedanya dengan pelajaran agama. Kreasionisme tidak dapat digolongkan sebagai teori ilmiah karena tidak dapat dibuktikan secara empiris. Tokoh kreasionisme paling populer—yang juga kadang dicatut namanya di buku sekolah—adalah Harun Yahya (Adnan Oktar). Ironisnya, tokoh ini bahkan tidak memiliki kredensial akademik yang mendukung dan klaimnya tidak memiliki justifikasi. Lebih jauh lagi, tokoh ini terjerat berbagai kasus kriminal yang menyebabkannya dibui sejak 2021 lalu.

Lebih anehnya lagi, bab atau subbab tentang kreasionisme ini biasanya ditempatkan setelah pembahasan evolusi itu sendiri (yang mencakup definisi evolusi, tokoh-tokoh pencetus teori evolusi, hingga bukti-bukti evolusi). Lucu kalau diperhatikan karena separuh awal bab seolah berusaha menjelaskan mengenai evolusi, tetapi paruh akhir bab tiba-tiba digunakan untuk menafikan semua hal yang telah dipelajari sebelumnya.

Tidak jarang pula buku atau guru yang justru menggunakan bukti adanya evolusi sebagai bukti bahwa evolusi tidak ada. Seperti adanya DNA (yang justru menguatkan teori evolusi bahwa semua organisme di Bumi berkerabat) atau tidak adanya hewan transisi (yang pada dasarnya semua hewan adalah hewan transisi dari spesies moyang ke spesies selanjutnya).

Secara keseluruhan, bab-bab teori evolusi juga umumnya tidak menjelaskan dengan gamblang mengenai mekanisme evolusi via seleksi alam, sehingga masih banyak miskonsepsi klasik yang dialami pelajar. Misalnya, mereka mengira bahwa seleksi alam selalu mengunggulkan individu yang kuat; mutasi selalu bersifat merugikan; fosil hidup membuktikan bahwa evolusi tidak terjadi; dan jika teori evolusi benar, kera dan monyet modern pada akhirnya juga akan berubah menjadi manusia.

Memang, miskonsepsi dan sains yang kurang *update* sudah menjadi penyakit pendidikan tingkat sekolah menengah. Dalam pelajaran Biologi sendiri, saya menemukan berbagai bab yang mengalami miskonsepsi atau konsep yang sudah kurang relevan lagi seiring berkembangnya sains, tetapi buku-buku ini masih terus dicetak tanpa pembaruan. Walakin, teori evolusi tetap menjadi bab yang paling banyak terdapat miskonsepsi dan mungkin salah satu (kalau bukan yang nomor satu) bab yang paling sering di-*skip* dalam pembelajaran biologi. Teori evolusi laksana anak tiri dalam pendidikan biologi Indonesia.

Jika miskonsepsi ini terus berlanjut hingga peserta didik lulus SMA dan meneruskan jenjang pendidikan yang lebih tinggi, terutama di jurusan Biologi atau yang berkaitan dengannya, mereka berpotensi

memberi tongkat estafet miskonsepsi ini ke generasi selanjutnya, dan begitu seterusnya. Saya pribadi lumayan terkejut dengan adanya tenaga pendidik profesional yang berkecimpung dalam dunia biologi pun tidak luput digerayangi miskonsepsi, meski telah bertitel lulusan luar negeri. Lebih parahnya lagi, miskonsepsi tendik-tendik ini berada pada hal yang sangat mendasar seperti mempertanyakan mengapa tidak ada kera yang berubah menjadi manusia. Miskonsepsi yang mengakar ini tidak mungkin terjadi jika sejak awal mereka sudah memiliki prakonsepsi yang benar atau setidaknya mau belajar lebih lanjut.

Lingkaran setan ini hanya bisa terputus dengan cara meluruskan miskonsepsi yang ada, yaitu dengan memahami teori evolusi secara holistik. Keterbukaan pemikiran dan pemahaman tentang cara kerja sains akan membantu seseorang dalam mempelajari teori evolusi. Dengan memahami bagaimana sains bekerja, seseorang juga dapat lebih kebal terhadap miskonsepsi lainnya—termasuk hoaks dan berbagai teori konspirasi yang tidak jelas.

Sejak dahulu kala, manusia telah menempatkan diri sebagai makhluk yang spesial. Manusia merasa lebih cerdas dan unggul dibanding makhluk hidup yang lain. Jika dibuat anak tangga bertingkat untuk merepresentasikan makhluk paling unggul dan paling rendah, maka manusia akan berada di anak tangga teratas. Perasaan unggul ini jugalah yang menjadikan manusia sempat berpikir bahwa Bumi yang dipijaknya adalah pusat Alam Semesta—seluruh bintang, planet, bulan, dan matahari mengelilingi Bumi. Di kemudian hari, melalui proses yang sengit, manusia dipaksa sadar bahwa Bumi bukanlah pusat Alam Semesta —bahkan bukan pusat Tata Surya.

Teori evolusi kurang-lebih merupakan gebrakan dalam memaknai posisi manusia selanjutnya, yang mana menempatkan manusia sebagai sesama makhluk penghuni Bumi yang tidak lebih unggul dibanding makhluk hidup lainnya. Karena sejatinya, setiap makhluk hidup mempunyai peran dan posisinya masing-masing.

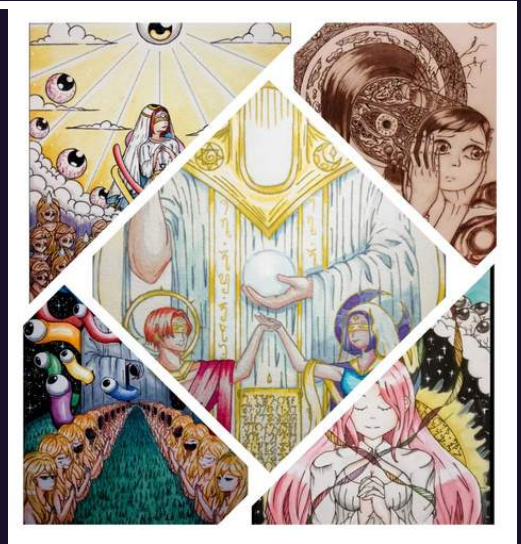
"Dan bahwa, sementara planet ini terus berputar sesuai dengan hukum pasti gaya gravitasi, dari suatu awal yang begitu sederhana, bentuk-bentuk tak terbilang jumlahnya yang paling indah dan paling mengagumkan telah, dan akan masih terus, berevolusi."

(Origin of Species)

Baca lebih banyak tulisan-tulisan Emha Daffa di Quora, seorang mahasiswa Magister Biologi di Universitas Gadjah Mada, yang membahas tentang biologi, astronomi, paleontologi, sampai *anime/manga*. Jangan lupa juga untuk memberikan dukungan lewat Saweria.

Just Do it
I think we should
change ~~all the~~
~~bad things~~

Masih banyak lagi karya Oliver Liao yang dapat kawan-kawan lihat di @oligow dan juga oligow untuk *art portofolio*-nya.

Coba tengok dan ikuti akun Instagram @nuiart.23 untuk menikmati berbagai karya lukis menarik dari Aditya Nugraha.

Tentu saja akan ada banyak karya unik dari Evrilia NS. Jadi silakan kawan-kawan lihat di @godspeedmajalis dan di avriliansart.

JINAK-JINAK KELADI

Oleh Rakha Adhitya

Ada yang pernah membayangkan jika Johannes Gutenberg kembali hidup dan mencicipi realita di masa kini?

Sepertinya ia akan langsung mabuk dengan antusiasme. Bagaimana tidak, penemuannya ternyata menjadi salah satu alat yang paling evolusioner buat peradaban manusia. Oleh karena inovasinya tersebut, berbagai bentuk informasi jadi dapat disebarluaskan dengan cepat.

Atau bagaimana kalau Steve Jobs yang kembali bangkit?

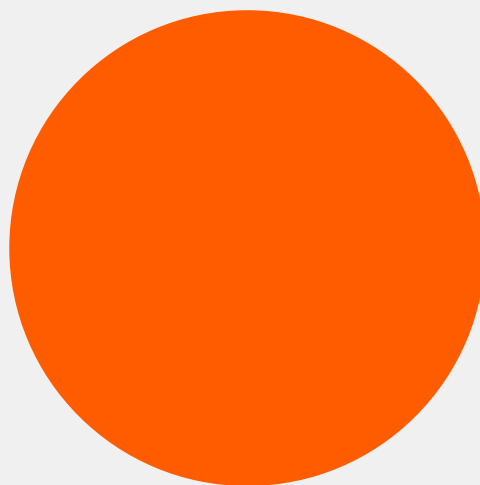
Mungkin ia bakal mengamati Sergey Brin yang sedang turun gunung membantu Google bertarung melawan setiap rival dalam pengembangan teknologi AI. Namun sebelumnya, Jobs pasti mengunjungi gerai New Balance lebih dulu.

Dari mesin cetak ke ChatGPT, kehidupan manusia berubah dengan begitu hebat. Sejak puluhan ribu tahun yang lalu, sedari *Homo sapiens* mula-mula melangkahkan kaki di muka bumi, tidak ada kemajuan peradaban yang sepesat dan semasif beberapa ratus tahun belakangan ini.

Lalu, bagaimana dengan Elora? Perkembangan apa yang sedang diupayakan? Hendak bertumbuh ke atas atau ke samping? Ikut berevolusi atau tidak?

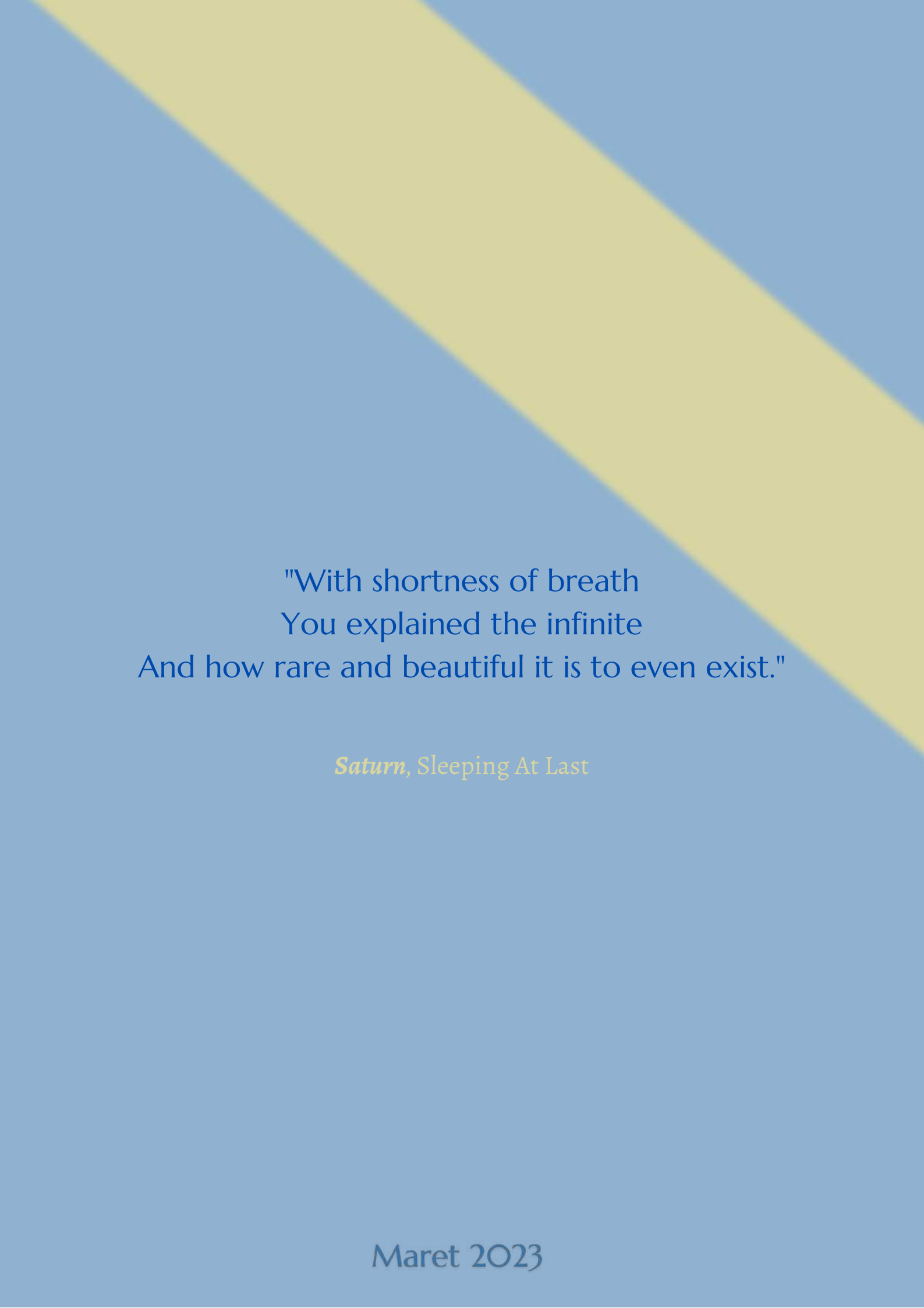
Ah, sebut saja Elora sedang hanya ingin menikmati edisinya yang ketujuh sekarang. Memang, ada yang sedang direncanakan dan dirumuskan, tapi sifatnya pun masih rahasia dapur negara. Tidak perlu terburu-buru juga. Tidak ada Miranda Priestly yang sedang mengawasi kami bertiga.

Jinak-jinak keladi, saya ulang kembali.

Jadi sebagai penutup dari redaksi, terima kasih telah membaca edisi kali ini, sampai jumpa bulan depan dan selamat berelora!

EBARKAN

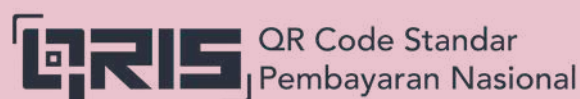
Elora Zine @elora.zine @elora.zine

UNDUH
BACA
SEBARKAN

Elora.zine Elora Zine @elora.zine @elora.zine

UNDUH
BACA
SEBARKAN

Anda telah sampai pada halaman akhir Elora. Kami sangat berharap Anda dapat menikmatinya sebanyak yang kami nikmati ketika menyusunnya.

Jika ada yang ingin mentraktir kami, silakan untuk memindai QR Code yang tertera. Setiap bentuk traktiran yang diberikan, Anda dapat turut serta dalam mengembangkan Elora Zine dan membantu kami untuk terus menyalurkan konten yang menarik dan bermanfaat.

Terima kasih banyak atas dukungan Anda.

"With shortness of breath
You explained the infinite
And how rare and beautiful it is to even exist."

Saturn, Sleeping At Last

Maret 2023